SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説

パワーアップ&シナリオ集



MSX 2 / MSX 2+

あ

由
ジ

さ
で
と

を
ン

《はじめに》

このたびは、弊社製品『銀河英雄伝説　パワーアップ&シナリオ集』をお買い上げ頂きまして誠にありがとうございます。

このゲームソフトは、田中芳樹原作の大人気ノヴェルズ「銀河英雄伝説」を基に、銀河帝国軍と自由惑星同盟軍の熾烈なる戦いを忠実に再現したSFシミュレーション、『銀河英雄伝説』の追加バージョンアップ版です。

シナリオは前作の5本を改良したバージョンとまったくの新作の5本の合計10本を用意致しました。さらにユニットの総数を2倍に増やし、要望の多かった自由惑星同盟軍でのプレイを可能にすることで広大な「銀英伝」ワールドの体験を可能にしました。前回以上の感動と興奮を味わって頂けるものと自負しております。

ゲームをプレイする前に必ず、このマニュアルを御一読ください。とくにハードに関する注意事項を熟読し、正しい操作法でプレイしてください。誤った操作はディスクの破損など、思わぬアクシデントの原因となります。

なお、このマニュアルは大切に保管してください。

第３章　十恒星の英雄史ーシナリオの説明ー

第４章　銀河英雄伝説

第１章　ゲームを始めるための準備

１．ハードウェアの基本構成

この「銀河英雄伝説パワーアップ＆シナリオ集」（以下Ｐ＆Ｓと省略）をお楽しみ頂くためには下記のハードウェアが必要です。

●パソコン本体（対応機種）

◆各種　ＭＳＸ２または、ＭＳＸ２＋（要１ドライブ）

◆メーカー純正のディスクユニット及び周辺機器以外が接続されていると、正常に作動しないことがあります。

●ジョイスティック

◆ＭＳＸ仕様のジョイパッド（ジョイスティック）を使用できます。

●パッケージの中身

パッケージの中身を確認してください。

◆ディスク１、ディスク２
◆マニュアル
◆ポスター
◆アンケートはがき

２．ユーザーディスクの作成

●ユーザーディスクの作成と前作『銀河英雄伝説』とデーター互換について

『銀河英雄伝説　Ｐ＆Ｓ集』のゲーム内容をセーブするためにはブランクディスク１枚（３．５”２ＤＤ）を使った『ユーザーディスク』が必要ですが、前作『銀河英雄伝説』に使用された『ユーザーディスク』があれば、そのままのディスクで最大８ファイルのデーターを前作のセーブデーターとは別に記録、保存することができます。

『旧銀河英雄伝説ユーザーディスク』があれば以下の項目を飛ばしてもかまいません。

※ドライブが２台あるＭＳＸ２でも「銀河英雄伝説　Ｐ＆Ｓ」では１台のドライブしか使用しません。ユーザーディスクの作成も全てＡドライブで行って下さい。

①まずＭＳＸやディスプレイなどシステム本体の電源を入れます。

②ドライブにディスクを入れないまま電源を投入すると約１０秒後、画面に下記のようなメッセージが表示されます。（このメッセージは機種によって多少異なることがあります。）

```
MSX BASIC version 2.0
Copyright 1985 by Microsoft
23430 Bytes free
Disk BASIC version 1.0
OK
■
```

③このように表示された所で初めて市販のディスケット（３.５”２ＤＤ）をドライブにいれます。この後、このディスクは「銀河英雄伝説及びＰ＆Ｓ集ユーザーディスク」として使用します。

ディスクを挿入したことを確認した後にキーボードより以下のように入力します。

```
CALL FORMAT
```

④正確に入力し終わった所でリターンキーを押します。すると今度は以下のように画面に表示されます。

```
Drive name? (A, B) ■
```

⑤ここでは先程ディスクをいれたドライブを指定します。もしドライブが１つしかない機種を使用している場合は「Ａ」のキーを押して下さい。そうでない場合は、ドライブＡにディスクがあることを確認して「Ａ」のキーを入力します。

⑥次に機種によってはもう１つの質問が表示される場合があります。この質問には数字で答えることになりますが、質問の内容にたいしては以下のものを選んで下さい。

『Ｄｏｕｂｌｅ　Ｓｉｄｅ』または『２ＤＤ』

どちらにも当てはまる項目が見つからなかった場合はＢＡＳＩＣマニュアルを参照して『両面倍密度トラック』に相当するものを選んで下さい。

⑦項目選択を終了すると

Ｓｔｒｉｋｅ　ａ　ｋｅｙ　ｗｈｅｎ　ｒｅａｄｙ■

　と表示されます。ここで②～⑥までの操作に間違いが無いかどうかよく確認してください。間違いがあった場合はディスクを抜いて何かキーを押し、もう一度最初からやり直して下さい。また間違いが無い場合はそのまま何かキーを押して下さい。するとドライブが作動し（動作中ランプが点灯します）、ディスクのフォーマットを始めます。ドライブが停止し、画面に以下の様に表示されましたら『ユーザーディスク』の完成です。

Ｆｏｒｍａｔ　ｃｏｍｐｌｅｔｅ
ＯＫ
■

　またこの時、何か別のメッセージが表示された場合は最初からやり直して下さい。

⑧これですべての作業は終了しました。さあ！ゲームを始めましょう。

※データのセーブで日付、時間が記録されますからコンピュータ本体の日付、時間をあらかじめ正しくセットしておいて下さい。（ＢＡＳＩＣのコマンドで設定できます。）

ＳＥＴ　ＤＡＴＥ　”８９／１１／１０”　（１９８９年１１月１０日に設定する場合）

ＳＥＴ　ＴＩＭＥ　”１８／０５／００”　（１８時５分０秒に設定する場合）

※ユーザーディスク１枚にはゲーム途中の内容を『旧銀河英雄伝説』５本、『銀河英雄伝説　Ｐ＆Ｓ集』８本の割合で保存しておくことが出来ます。

※ディスクシールを貼ってユーザーディスクを間違えないようにしましょう。

第２章　ゲームの仕方

１．キーボード（ジョイスティック）の基本操作

基本的な操作法は以下の通りです。

●キーボード

リターンキー	……………………	確認（決定）
ＥＳＣキー、またはスペースキー	……	取り消し
テンキー、またはカーソルキー	……	カーソルの移動

●ジョイスティック

Ａボタン	……………………	確認（決定）
Ｂボタン	……………………	取り消し
レバー	……………………	カーソルの移動

☆ＳＥＬＥＣＴキーとカーソルキーを同時に押すことでゲーム画面の位置合せをすることができます。モニターの都合で左右の画面が見づらい時にご使用ください。

２．ゲームの起動方法

①まず本体、ディスプレイの電源をＯＮにします。

②次に『旧銀河英雄伝説』Ａディスクをドライブ Ａにセットします。

③リセットボタンを押すと画面上にオープニング・デモ画面が表示されます。（何かキーを押すことによってＯＰデモを飛ばすこともできます。）

【注意】オートスタートしない場合はリセットまたは電源をいれてディスクアクセスするまで「ＤＥＬキー」を押し続けているか、メニュー画面でＢＡＳＩＣを呼ぶなどして下さい。

④オープニング・デモ終了後、またはデモを飛ばした場合、以下の表示が画面上に表示されますが、ここでは「ディスクＢ」ではなく『銀河英雄伝説Ｐ＆Ｓ集』の「ディスク１」もしくは「ディスク２」をドライブＡにセットし、リターンキーを押してください。

> ディスクＢをドライブ１に入れて
> リターンを押して下さい

【注意】「銀河英雄伝説」ＭＳＸ２版でのタイトル、エンディングにＢＧＭはありません。

3．シナリオの選択

●前記に従ってディスクを起動させると下記の１０のシナリオ名が表示されます。

０．キャンペーンモード
１．エル・ファシルの戦い
２．ダゴンの制圧
３．ヴァンフリートの戦い
４．レグニツァの戦い
５．第４次ティアマト会戦
６．カストロプの戦い
７．アスターテ星域の戦い
８．銀河帝国討伐作戦
９．アムリッツア星域の会戦
１０．イゼルローン要塞の奪還



●シナリオの数は全部で１０本です（上図参照）。この中からカーソルで１つを選び出し、リターンキーを押してください。ウィンドーが開かれて『帝国軍』または『同盟軍』のどちらかをプレイヤーが選ぶことによりゲームが開始されます。（ゲーム開始前にそのシナリオのイントロダクション、登場惑星一覧、終了条件、勝利条件などの表示が行われます。表示は各々リターンキーが押されない限り進むことはありません。またＥＳＣキーを押すことによって、これらのすべてを飛ばしてゲーム画面に入ることも可能です。）

また『０．キャンペーンモード』を選択した場合には１０本のシナリオを続けて楽しむ事が出来ます。（各シナリオに勝利しなくても先に進みますが、消滅した提督は生き返りません。）

これらの作業は決定しない限りスペースキーまたはＥＳＣキーでいつでもキャンセルできます。

●ゲームを再開したい場合はどのシナリオでもいいですから一度開始して『その他』コマンド内「ロード」を使用して下さい。（Ｐ．１９『その他』参照）ただし『０．キャンペーンモード』だけはシナリオ選択ウィンドー内でも再開することができます。（キャンペーンモードを選択するとウィンドーが開き、ロードするデーターＮＯ．を聞いてきますからカーソルで選択、リターンキーで決定して下さい。）

4．シナリオの終了条件

シナリオは、以下の条件のうちひとつでも満たされた場合に、強制的に終了となります。

①双方どちらかがマップ上の惑星（要塞）をすべて占領したとき。
②どちらかの軍で（自由同盟軍または銀河帝国軍）作戦に動員されている提督艦隊がすべて全滅したとき。
③相手が全面撤退したとき。

5．ゲームの勝利条件

ゲームで勝利をおさめるためには、ゲーム終了時に以下の条件をひとつ以上満たしている必要があります。

①敵（自由同盟軍または銀河帝国軍）の提督艦隊を全滅させる。
②マップ上のすべての惑星を占領する。（惑星１つを占領するにつき１０００勝利ポイントが加算されます。）

また戦闘終了時及び、惑星占領時等に得られる「勝利ポイント」（下記参照）によって勝利結果が異なります。

３０００点以上・・・・プレイヤー側の決定的勝利
２０００点未満・・・・プレイヤー側の実質的勝利
８００点未満・・・・プレイヤー側の限定的勝利

☆『勝利ポイント』について....敵部艦隊撃破、惑星占領等の行動の成功、不成功に対して両軍に与えられる評定ポイントです。このポイントの争奪がこのゲームの実質的な目的となります。

6．キャンペーンモードにおける特別ルール

『銀河英雄伝説　Ｐ＆Ｓ集』キャンペーンモードでは各１０本のシナリオを個別にプレイした場合とは違ってルールに変更がなされています。混同しないように注意してください。

①敗北した提督は、そのキャンペーンモードの中では再登場させることは出来ません。また全提督が敗北した場合はそこでゲーム終了となります。（敵も同様で敵の全提督を壊滅した場合はプレイヤーの勝利となってキャンペーンモードの途中でもゲームは終了します。）

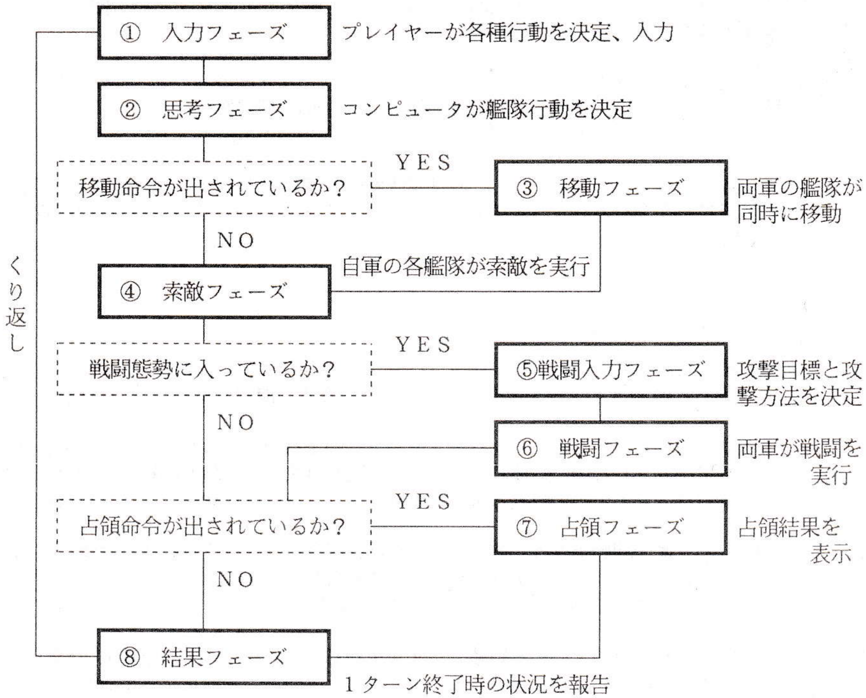
②各シナリオの開始条件は、前のシナリオの終了時の状況により変化します。占領に成功した惑星、または要塞はシナリオが終わっても自分の物になっています。また、初期軍事費は各シナリオ終了時と開始時と比べて高い方になります。

③戦闘で勝利を重ねていくと戦績レベルが上がり、それによって志気値も上がります。１シナリオ中、最大3レベル上げることができると同時に、それによって旗艦部隊の艦数を最高８００まで持てるようになります。志気値が上がれば敵と遭遇した時に先制攻撃のチャンスが増えることになります。

④キャンペーンモードの最終シナリオで３０００点以上の勝利ポイントを得るか、シナリオのどこででも３０００点以上の勝利ポイントを得つつ敵提督を全滅させるかするとエンディング画面が表示されます。

7．ターンの流れ

この『銀河英雄伝説』ではプレイヤーとコンピューターが行動を選択、実行する手順を総称として『ターン』とよんでいます。またターンはいくつかの『フェイズ』によって構成されています。
フェイズはプレイヤーの作戦行動を直接入力するためのもので、このフェイズ中にプレイヤー側はユニットの生産、戦闘、各種行動を命令、入力することになります。



※上記のうち、プレイヤーが操作するのは①と⑤だけです。あとはコンピュータが自動的に実行します。

※２５５ターンになると、ゲームは基本的にプレイヤー側の敗北と言う形で強制的に終了してしまいます。

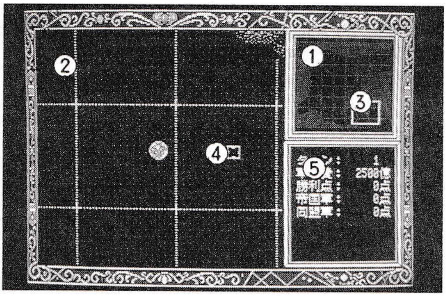
8．ゲームのスタート

シナリオを選択してゲーム画面が表示されます。一番最初の段階では、画面には１つもユニットがありません。
まず、最初に行うことは、惑星上にカーソルをあわせてリターンキー（Ａボタン）を押して増援を選択し、すきな艦隊を選びます。そうすることで、希望の艦隊をゲーム画面に登場させることが出来ます。
登場した艦隊にはすぐ命令が下せます。艦隊の旗艦（提督のいる部隊 ）はその提督の番号で表示されますから、そのユニットの上へカーソルを移動させリターンキーを押して各コマンド操作を行います。
各命令を下し終えたらユニットのない場所でリターキーを押してリターンキーを押してゲームコマンドを表示し、実行コマンドを選択すればその回は終了し、敵の番となって次のターンに進みます。

『銀河英雄伝説　Ｐ＆Ｓ集』ＭＳＸ２版では、増援ポイント制をとっておりゲームスタート時は２－３ポイントあります。その後、惑星を占領することにより１ポイントづつ、獲得できます。ゲーム中では増援ポイントは増援数として表示し、その回数分、増援が行えます。

9．ゲーム画面の説明

通常のゲーム画面の説明です。



①マップ画面：ユニットが移動できるマップ全体を大まかに表示します。

②メイン画面：通常のゲームが行われる画面です。ユニットの行動、惑星での生産等々がここで行われます。

③エリア・カーソル：メイン画面が全体マップ上のどの部分にあたるのかを示しています。画面内では水色の枠線で表されます。

④メイン・カーソル：メイン画面を移動させるためのカーソルです。また各種ユニット、惑星などに重ねることによってコマンドを開いたり、そのパラメーターを次項のサブ画面に表示させたりすることに使います。

⑤サブ画面：メイン画面内で補助しきれない情報を数字的に表示します。通常は現在のターン数、軍事費、勝利点、増援数（増援ポイント）などが表示されています。また前記のメインカーソルを使って各種データーを表示させることもできます。

１０．コマンドの説明

コマンドはプレイヤーの選択をコンピューターに伝えるための手段です。もしコマンド入力を間違えたとしても『実行コマンド』（Ｐ．１７参照）を押さない限り、基本的に何度でも変更することができます。

●ユニットに対してのコマンド

コマンドを開くには所定のユニットにカーソルを重ね、リターンキーを押すことが必要です。またカーソルを重ねるだけでそのユニットの持つ諸パラメーターを限定的に見ることが可能です。（下図参照）

【注意】ゲームを進めていくと、ユニット同士が同位置に重なりあってしまうことがあります。この状態に陥いった場合はそのユニットのカーソルを重ねてスペースキーを押してください。下になっているユニットが入れ替わって上になります。（３ユニット以上重なった場合にはスペースキーを押すたび順番に入れ替わります。）

①帝国軍　②第１艦隊
③ラインハルト
④宇宙戦艦⑤400 400
⑥艦隊行動　待　機
⑦ビーム　　2400門
⑧戦闘機　　4800機
⑨ミサイル　1600発

《サブ画面》

①所属陣営：帝国と同盟どちらの所属かを表示してあります。
②所属艦隊：所属する艦隊の名前、番号です。
③部隊名：その部隊の名前、番号です。
④艦種：その部隊を構成している艦種を表示してあります。
⑤現艦数／最大艦数：現在その部隊が所持している艦数／その部隊が所持できる最大艦数です。
⑥艦隊行動：その部隊が現在取っている行動を表示してあります。
⑦中距離兵器総砲数：現在その部隊の持つ中距離兵器の総砲数です
⑧保有戦闘機数：現在その部隊の持つ戦闘機の総残数です。
⑨保有ミサイル数：現在その部隊が持つミサイルの総残数です。

※索敵済みの敵ユニットに重ねた場合は①②③④⑤の情報のみが得られます

○艦隊命令（提督ユニットに対してのみ）

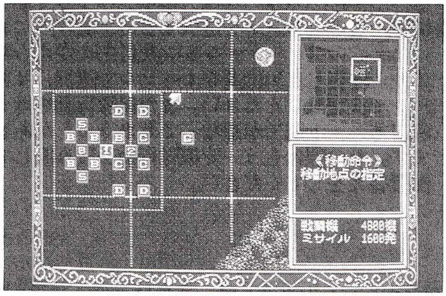
提督ユニットが統合している部隊は総称として艦隊と呼ばれます。提督は艦隊全体の指揮官であり、その配下の部隊は指揮する提督にしたがって行動を共にします。すなわち提督ユニットに命令を発するだけで艦隊全部を動かすことが出来るのです。また惑星占領行動を行えるのも艦隊のみです。（正確には提督ユニットのみ）

一艦隊の規模は最低一部隊から十六部隊までです。（提督ユニットを含む）

提督ユニットにカーソルを重ね、リターンキー（Ａボタン）を押すとコマンドが開かれ、艦隊命令が入力出来るようになります。

◆移動…このコマンドを選択するとまず水色の枠線と黄色い矢印が艦隊上に表示されます。白い枠線はその艦隊が現在持っている１ターンに進める最大移動力を示しています。また矢印は艦隊のフォーメーションの向きと移動したい場所の選定に使用します。

移動行動中に敵と遭遇しても敵を攻撃することはできません。



◆戦闘…このコマンドを選択すると、水色と赤の枠線と矢印が艦隊上に表示されます。白い枠線は戦闘体制を維持しつつ１ターンに移動できる距離を表し、赤い枠線はその提督ユニットの最大射程距を表します。移動コマンドと同じように矢印を使って移動したい場所とフォーメーションを指定します。戦闘移動中に敵と遭遇すると自動的に戦闘フェイズに入ります。

◆占領…このコマンドを選択すると、水色の枠線が艦隊上に表示されます。この範囲内に占領可能な惑星（中立及び敵の所属の惑星）があれば、自動的にその惑星に矢印が重ねられて占領命令を入力することができます。
占領行動中に敵と遭遇すると自動的に戦闘フェイズに入ります。

◆合流…このコマンドを選択すると、水色の枠線が艦隊上に表示されます。この範囲内に他の提督ユニットが存在すれば自動的にカーソルがそれと重なってその艦隊に合流することができます。また合流する艦隊を決めると部隊をどこに配置するのかを聞いて来ますからカーソルでフォーメーションを選択、決定してください。（一度に複数の艦隊と合流可能な場合はカーソルキーで選択することができます。）
　また提督ユニットが他の提督ユニットと合流することもできます。この場合は合流する側すべてのユニットが自動的にもう一方の艦隊に編入されます。

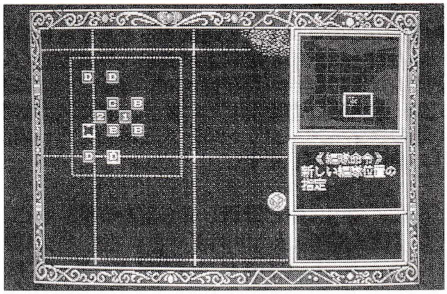
○部隊命令（提督ユニット以外の艦隊に所属する部隊ユニットのみ）

　艦隊を構成している一つ一つのユニットは普通『部隊』と呼ばれています。艦隊に所属している部隊は提督ユニットや独立部隊（Ｐ．１５参照）とは違った行動をいくつか行えます。

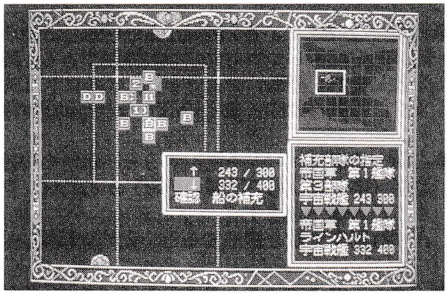
　部隊ユニットにカーソルを重ね、リターンキー（Ａボタン）を押すとコマンドが開かれ、部隊命令が入力できるようになります。

◆索敵…このコマンドを選択すると、命令した部隊上に水色の枠線と矢印が表示されます。水色の枠線は部隊が索敵行動（敵を捜し求めること）を取りながら、１ターンに移動できる距離を表しています。また同時に表示される矢印は、索敵を行う範囲を指定するために使います。
索敵行動を終了した部隊は自動的に『帰還』行動を選択し、艦隊のもとのフォーメーションに戻ります。索敵から帰還までを完全に終了しない限り、一切の戦闘行動を取ることはできません。（途中で索敵行動を中止することはできます。）

◆編隊…このコマンドを選択すると、艦隊内における部隊のフォーメーションを自由に変えられます。変更したい位置をカーソルで選択、リターンで決定してください。また編隊行動を行う際、ユニット同士が重なってしまうことがあります。その際はもう一度編隊行動を取り直して配置替えをしてください。



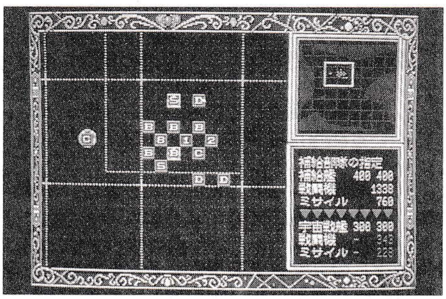
◆補充…このコマンドを選択すると、部隊上に水色の枠線が表示されます。この枠線範囲内に同種類の部隊があればその部隊との間で自由に船の数を調整しあうことができます。補充したい部隊をカーソルで選択し、リターンで決定してください。選択後は互いの部隊の現艦数／最大艦数がウィンドー表示されますから（上が補充先、下が補充元・右図参照）カーソルを使って選択、リターンキー（Aボタン）で数の調整を行ってください。ウィンドー内の『確認』を押すことによってこのコマンドは終了します。



↑	①300/300
↓	②400/400
③確認	船の補充

《ウィンドー画面説明》
①補充先の現艦数／最大艦数
②補充元の現艦数／最大艦数
③確認

◆補給…このコマンドは戦闘で消費した戦闘機、各種ミサイルを補給するためのもので（ビーム兵器に補給はいりません。）補給部隊のみに行えるものです。補給行動を決定すると部隊上に水色の枠線が表示されます。この範囲にいる部隊が補給を受けることが可能な部隊です。カーソルが表示されますから任意の部隊を選択してリターンキーを押してください。その部隊の不足分を自動的に全補給します。ただし補給艦が１ターンに補給できる物資には限界がありますので（１艦あたり戦闘艇５機、ミサイル３発）その物資内ということですが．．．．。（どの部隊がどの程度補給を必要としているかはカーソルを重ねた時点でサブ画面に表示されます。また同時に補給部隊の残量についても同様です。）



◆分割…このコマンドは艦隊から部隊ユニットを分離するために使用します。入力した時点で確認をしてきますからカーソルで選択、決定してください。分割されたユニットその場からすぐに独立部隊となります。（この場合、独立部隊としてそのターンから活動が可能です。）

また提督ユニットが分割した場合はもとの艦隊から他部隊をいくつかを分割、自らの新艦隊に編入することが出来ます。編入したい部隊をカーソルで選択し、リターンキー（Ａボタン）で決定してください。途中で終了させたいときはスペースキー（ＥＳＣキー）を押して下さい。専用ウィンドーが表示されます。

○独立部隊命令（艦隊に所属しない部隊ユニットのみ）

艦隊に所属していないユニットは通常、独立部隊と呼ばれます。独立部隊用コマンドには下記のものがあります。独立部隊ユニットにカーソルを重ね、リターンキー（Ａボタン）を押すとコマンドが開かれ、独立部隊命令が入力出来るようになります。

◆移動...Ｐ．１３艦隊命令・移動の項を参照してください。

◆戦闘...Ｐ．１３艦隊命令・戦闘の項を参照してください。また補給部隊にかぎって自ら戦闘コマンドを選択することはできません。このコマンドも補給命令に変更されます。

◆補充...Ｐ．１４部隊命令・補充の項を参照してください。

◆合流...Ｐ．１３艦隊命令・合流の項を参照してください。

●惑星に対するコマンド

コマンドを開くには所定の惑星にカーソルを重ね、リターンキーを押すことが必要です。またカーソルを重ねるだけでその惑星の持つ諸パラメーターを見ることも可能です。

【注意】ゲームを進めて行くうちに自軍もしくは敵軍のユニットが惑星に重なってしまうことがあります。こうなるとその惑星でのコマンドが行えなくなるので、生産等々の行動ができなくなってしまいます。このような場合にはユニット同士の重なりのようにスペースキーを使ってください。惑星でのコマンド入力が出来るようになります。

①帝国軍惑星	
②リーゼンドルフ	
③生産レベル	4
④税率	9
⑤徴税額	152
⑥経済力	1690
⑦防衛力	1927

《サブ画面》

①所属陣営：その惑星がどこの所属かを表示してあります。
②惑星名：その惑星の名前です。
③生産レベル：その惑星の技術能力の高低を示します。
④税率：その惑星から徴収する税金の割合を示します。
⑤徴税額：現在、その惑星から１ターンに徴税できる金額です。
⑥経済力：現在、その惑星が持っている経済的能力です。
⑦防衛力：現在、その惑星が持っている占領行動に対する抵抗力を表しています。

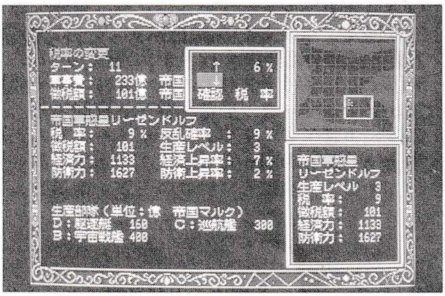
○惑星命令（自軍の支配下にある惑星に対してのみ）

本ゲームにおいて惑星は国であり、工場であり、双方の軍事基地でもあります。この惑星をいかに効率よく利用するかが勝敗を決する重要なファクターとなります。

自軍惑星にカーソルを重ね、リターンキー（Aボタン）を押すとコマンドが開かれ、惑星命令が入力出来るようになります。

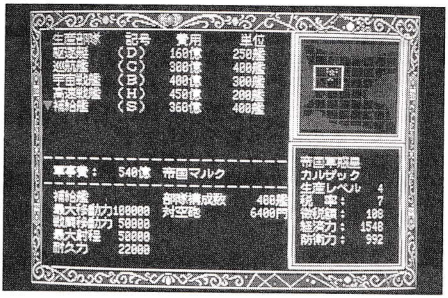
◆税率…その惑星から徴税する税金の割合を設定します。選択後、画面右上部に税率変更用ウィンドーが表示されますから（上が増やす、下が減らす）カーソルを使って選択、リターンキーで調整してください。同ウィンドー内の『確認』を押すことによってこのコマンドは終了します。（『確認』を押さないと変更したことになりません。）

税金は設定された値（０－１００％）に従って毎ターン初めに自動的に徴収、軍事費に加算されます。またこの値の高低に従って反乱確率（下記参照）が変化します。



①軍事費：現在のプレイヤーの所持金です。
②税率：現在設定されている税率の％表示です。経済力に対してこの値が１ターンの徴税額になります。
③徴税額：設定された税率に従ってそのターンに徴収される軍事費を表しています。
④経済力：その惑星が持つ経済的能力です。ユニットを生産することによって上昇します。また一度に多額の税金を徴収することによって下降します。
⑤防衛力：敵艦隊の占領行動に抵抗するその惑星の防御力です。当然高ければ高いほど占領しづらく（されづらく）なります。その惑星の経済力に応じて少しづつ上昇します。
⑥反乱確率：その惑星で反乱が起こる確率が表示されています。税率の高低によって上下します。反乱が起こると生産、徴税などのコマンドは一時的に使えなくなってしまいますから注意が必要です。
⑦生産レベル：その惑星が持っている技術的レベルです。このレベルに応じて生産できる艦船ユニットが大きく違ってきます。経済力が一定値を超えると上昇します。
⑧経済上昇力：もとの経済力に対して１ターンにこの固定パーセント分だけ経済力が上昇します。ただしある程度まで経済力が上昇すると上昇率自体にブレーキがかかります。
⑨防衛力上昇率：経済力に対して１ターンにこの固定パーセント分だけ防衛力が上昇します。
⑩生産部隊：現在の生産レベルで生産可能な艦船ユニット一覧表です。

◆生産…部隊ユニットを生産します。生産できる部隊ユニットの種類と値段は各惑星によって微妙に違いますから気をつけてください。生産したいユニットにカーソルを合わせてリターンキーで決定すると生産完了です。そのユニットは独立部隊としてその場からすぐに行動可能です。なお、軍事費が不足していると生産できません。またプレイヤー側が持てる最大部隊数は三十二部隊です。



①生産部隊：その惑星で生産できるユニットの種類です。
②記号：マップ上での部隊の略称を表示します。
③費用：その部隊を生産するのに必要な金額です。
④単位：生産される部隊の艦数です。
⑤軍事費：現在のプレイヤーの所持金です。
⑥性能表：現在カーソルが選んでいる艦船ユニットの基本性能表です。

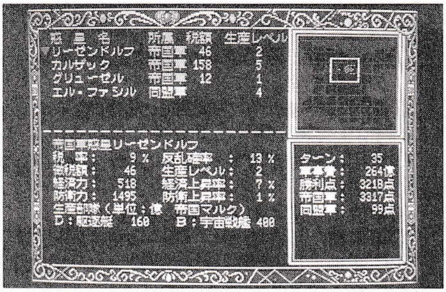
◆増援…このコマンドを使用すると惑星において味方艦隊の増援を命令することができます。実行後、まだ出撃していない艦隊名とあと何艦隊呼べるかを表す増援数（増援ポイント）が表示されますから呼びたい艦隊にカーソルを合わせてリターンキーで決定してください。すぐさま増援艦隊が画面内に表れます。ただしその時、増援艦隊をあわせて三十二部隊以上の戦力がマップ上に展開していた場合や増援艦隊を呼ぶための増援費用が足りなかったりした場合は艦隊を呼ぶことはできません。（出現後、艦隊はそのまま行動を開始することができます。）

●その他のコマンド

ユニット及び惑星の上にカーソルを重ねずにリターンキー（Aボタン）を押すと、ゲーム・コマンドが表示されます。

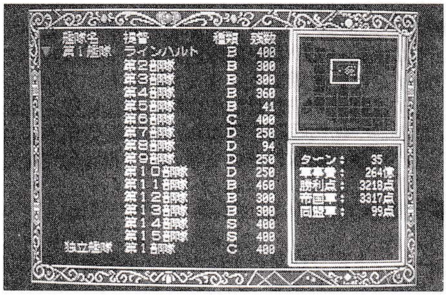
◆実行…コマンドを使用すると入力した命令（主に艦隊、部隊命令）を実行し、また同時にコンピューター側の行動を行います。入力すべき事柄がすべて終わるまで押さないようにしてください。全命令終了後は自動的に次のターンに進みます。

◆惑星…マップ上の惑星の現状を表示します。カーソルを上下移動させることでそれぞれの惑星の諸データーを表示します。また、リターンキーを押すことでマップ上任意の惑星にカーソルを移動させることもできます。

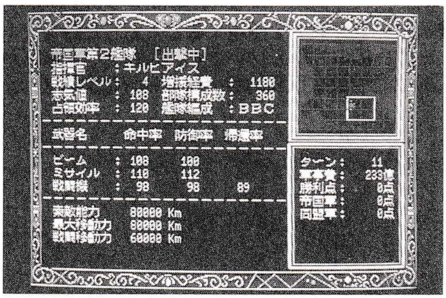


①惑星名：マップ上の全惑星名を表示します
②所属：どちらの陣営の支配下にあるのかを表示します。（中立の場合もあります。
③徴税額：そのターンにとれる金額です。
④生産レベル：その惑星で現在生産できるユニットのレベル数を表します。
⑤惑星各種データ：その惑星の細部のデーターです。
（画面数値の説明はＰ．１６『税率』参照）

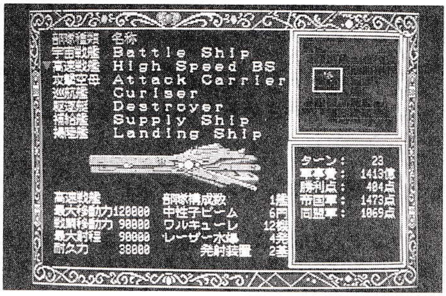
◆艦隊…このコマンドを開くと現在展開中の全ての艦隊、独立部隊の一覧表が表示されます。この一覧表内をカーソルで選択して、リターンキー（Ａボタン）を押すとその部隊に関係する諸諸データーが表示されます。またさらにリターンキーを押すことによってマップ上の任意の部隊に一気にカーソルを移動させることもできます。



◆提督…このコマンドでは自国側すべての提督ユニットのデーターを一覧表にして表示します。また一覧表上をカーソルで選択し、さらにリターンを押すことによって提督一人一人の細かなデーターを見ることも可能です。スペースキーを押すことでこのコマンドは終了します。



◆部隊…ユニットの性能を表示します。カーソルを上下に動かすだけで画面下部に性能表とユニットのグラフィックが表示されます。リターンキーまたはスペースキーでこのコマンドは終了します。



◆情報…このコマンドは敵艦隊の『艦隊』『提督』『部隊』の3コマンドを行うことができます。各コマンドの操作方法は味方のものと同じですのでそちらを参照してください。
P．18『艦隊』、P．18『提督』、P．19『部隊』コマンド参照（ただし『艦隊』コマンドは索敵済みのもののみを表示します。）

◆その他…このコマンドは各種オプションの処理を行うためのものです。以下5コマンドを選択できます。

◇ＢＧＭ…ゲーム中に流れるＢＧＭを『ボレロ』『英雄』『悲愴』『皇帝』『ローエングリン』の五曲の音楽の中から選択するコマンドです。カーソルで選択、リターンキー（Ａボタン）で決定してくだい。また『なし』で消音機能を選ぶこともできます。

◇セーブ…ユーザーディスクに現在のデータをセーブします。コマンドを選択するとウィンドーが開かれ、『シナリオ＃をセーブします。』と表示されます。指示に従ってディスクを入れ換えてください。ディスクを入れ換えた後、リターンキーを押すと現在のセーブ状態を示してくれます。どのファイルにセーブするかカーソルで選択し、リターンキーで決定、『確認』してください。それまでのゲームデーターがすべて保存されます。一枚のユーザーディスクにつき旧銀河英雄伝説版5箇所、Ｐ＆Ｓ版8箇所のデータを別々に保存できます。同じファイルに重ねてセーブすると前のデーターが消えて今セーブした内容になります。また内容と同時に日付、時間が記録されますから一目でファイルの新旧の区別がつけられます。

【注意】ファイルさえ違えば同じシナリオでも、複数保存しておくことができます。また『ユーザーディスク』は「旧銀河英雄伝説」の物がそのまま使えます。

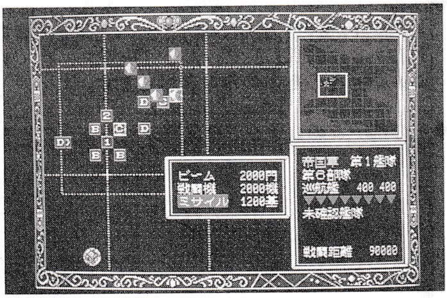
◇ロード…保存されたデーターをロードします。ゲーム中にロードする場合はその場でコマンド選択すればすぐさまウィンドーが開かれて表示されます。指示に従ってディスクを入れ換えて下さい。ディスクを入れ換えた後、リターンキーを押すとセーブされているデーターを表示します。カーソルで選択、リターンキーで決定を押して下さい。前にセーブした時点から再度ゲームを行うことができます。また一度中断して後日始める場合には一度1－10どれかののシナリオを立ち上げてから、このコマンドを行って下さい。ただしキャンペーンモードの再開はシナリオ選択画面でも行うことができます。（シナリオのデーターは内容と同時に日付、時間が記録されていますから再開する際には一目で区別がつけられます。）

◇アニメ…戦闘や占領シーンに表示されるアニメーションをカットしてメッセージだけで結果を表します。（アニメーションのない分それだけ早く結果がわかります。）

◇終了…途中でゲームを中断し、シナリオ選択画面に戻ります。（セーブしていない限りそれまでの内容を復活させることは出来ません。）

１１．戦闘入力フェーズのコマンド

コマンド入力において戦闘び占領コマンドを選択していた場合、敵の部隊がプレイヤー側部隊の武器射程距離内に進入してくると（もしくはプレイヤー側が敵を射程内に捕らえると）各部隊は自動的に戦闘入力フェーズに入ります。



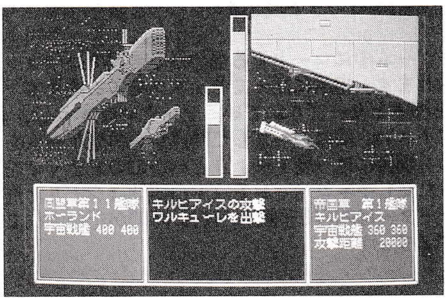
◆攻撃可能な自軍部隊について順番にその攻撃目標を聞いてきます。目標が複数ある場合にはカーソルを動かして選択、決定してください。またカーソルが重なっている敵部隊に関してはサブ・スクリーンに限定的ながら現在のデーター表示されますから、参考にしつつ敵を選ぶことができます。

☆スペースキーまたはＥＳＣキー（Ｂボタン、を押すことにより防衛行動をとって敵の攻撃に備えることもできます。

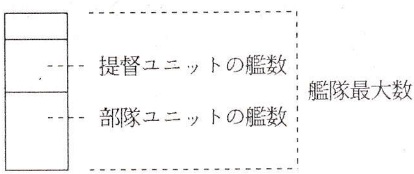
◆目標選択を終了すると今度は使用武器選択のウィンドーが開かれます。武器の命中率は距離によって大きく変わりますから、その時々に合わせてうまく選んでください。なお一応の目安として最初に表示される時、カーソルが重なっている武器がその距離で最も効率よく働く武器です。（ただしこの目安は武器の残量、提督の得手、不得手などは全く考慮に入れておりません。）

◆戦闘可能な自軍ユニットの行動を決定し終えると、そのまま自動的に戦闘フェーズに入ります。

☆通常の戦闘では敵の艦隊と自分の艦隊とで志気値の高いほうから先制攻撃となります。
☆また旗艦部隊の艦数が少なくなると志気値が下がります。常にＭＡＸに保っておきましょう。

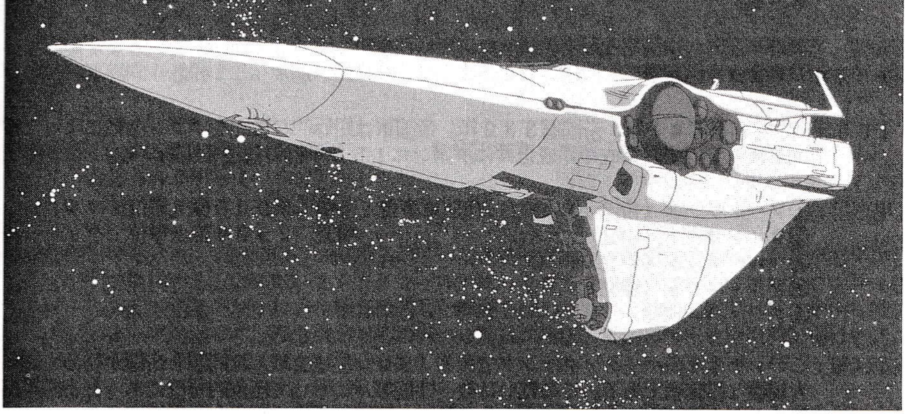


○メーター のみかた○



第３章　十恒星の英雄史　ーシナリオの説明ー

ラインハルト・フォン・ミューゼルが銀河の覇者となるには反対勢力である“自由惑星同盟”を完全に制圧せねばならない。またヤン・ウェンリーが民主主義の正義を示すためには“銀河帝国”と合い対さなければならない。敵は互いの主義、信念に乗っ取って、勇敢に戦いを挑んでくるだろう。対決は全部で10の星系にまたがって行われる。それ故、君はそれぞれの星系の特徴について学ばなければならず、同時に優秀な援軍を呼び寄せる算段をたてなくてはならないだろう…。



シナリオ１“エル・ファシルの戦い”

宇宙暦７９５年、帝国暦４８６年。同盟軍領エル・ファシル星域において帝国軍と同盟軍との間で艦隊同士の攻防戦が行われる。

登場惑星：①リーゼンドルフ（帝国領）
②カルザック（中立）
③グリューゼル（中立）
④エル・ファシル（同盟領）

初期軍事費：帝国　２５００億（単位・マルク）
同盟　２４００億（単位・ディナール）

限定情報：エル・ファシル。同盟軍屈指の用兵家、『奇跡のヤン』の名声の発祥地になった場所である。当時中尉であった青年士官ヤン・ウェンリーは任地先であったエル・ファシルから駐留艦隊の十倍にも及ぶ帝国艦隊の惑星包囲網から３００万人の民間人を脱出させたのだ。その奇跡の作戦はヤンという一介の中尉を一瞬にして自由惑星同盟の若き英雄と変えた。本人が言うには「最初の失敗」であったらしい。こうしてヤンはその究極的な夢である『年金生活』に入るきっかけを失ってしまったのだった。

エル・ファシル星域自体はイゼルローン回廊に隣接する軍事的にも政治的にも重要な所である。後にラインハルトの新王朝に併合された同盟領の中で初めて独立を宣言する場所でもある。

シナリオ２　“ダゴンの制圧”

１５０年前、宇宙暦６４１年、帝国暦３３２年。帝国軍は屈辱的な敗北をダゴン会戦によって被った。今、帝国軍は新しい艦隊編成の結成と共にダゴンに１５０年目の報復を決断する。

登場惑星：①ソートワーズ（帝国領）
②ウィンザード（中立）
③バルーゼット（中立）
④プルトニフォ（中立）
⑤ダゴン（同盟領）

初期軍事費：帝国　３０００億（単位・マルク）
同盟　２９００億（単位・ディナール）

限定情報：このシナリオのバック・グランドである『ダゴン星域会戦』は同盟と帝国が初めて闘った大規模な艦隊戦である。この戦いは数、性能等々において圧倒的優位にあった帝国軍が当然のごとく勝利を掴むはずであった。しかし同盟諸兵士の戦意と総指揮官リン・パオ、参謀長ユースフ・トパロウルの知略のもとに帝国軍はダゴン星域外縁部において史上最大規模の包囲作戦に引き込まれてしまったのだ。この戦いの後、同盟には多数の亡命者が殺到した。帝国内で抑圧された人々が新天地を求めてやってきたのだ。ここに帝国と同盟の宿命的ともいえる長期戦争が起こったのだ。

シナリオ３　“ヴァンフリートの戦い”

宇宙暦７９５年。帝国暦４８６年。イゼルローン回廊入口周辺部であるヴァンフリート星域において、帝国軍と同盟軍が互いに戦力を結集させていた。帝国軍ラインハルト艦隊が惑星カプチェランカから進撃することにより、戦いの火蓋はきっておとされる。

登場惑星：カプチェランカ（帝国領）
トルーダン（中立）
グローニア（中立）
ヴァンフリート（同盟領）

初期軍事費：帝国　３５００億（単位マルク）
同盟　３４００億（単位ディナール）

限定情報：このシナリオ名『ヴァンフリートの戦い』は同じ名前であるヴァンフリート会戦の続編とも言うべきものである。帝国准将になったばかりのラインハルトがわずか２００隻の艦艇を率いて登場する原作では、どちらかと言うと同盟側各提督が活躍する。特に同盟軍陸戦隊“薔薇の騎士”連隊隊長ワルター・フォン・シェーンコップの活躍は読む者の目を引き付けるものがあった。

シナリオ４　“レグニツァの戦い”

宇宙暦７９５年、帝国暦４８６年。恒星系レグニツァ周辺宙域を移動中の同盟軍艦隊が、警戒任務中の帝国軍艦隊と遭遇する。索敵行動が難しいとされるこの宙域で、艦隊同士の過激な戦いが展開される。

登場惑星：①ジェノバ要塞（帝国領）
②ベルグナート（中立）
③アルビニオン（同盟領）

初期軍事費：帝国　２２００億（単位・マルク）
同盟　３０００億（単位・ディナール）

限定情報：イゼルローン回廊付近の恒星系の一つであるレグニツァは原作でも恒星系及び惑星の名前で登場する。この戦いでもラインハルトはヘリウムと水素ガスに包まれたレグニツァ惑星表面で索敵の効かない状態での苦しい戦闘を強いられた。結局、戦闘は彼の豪快な戦法によって終結する。残念ながらこの戦いの勝敗が帝国、同盟に与えた政治的影響は皆無に等しかったようだ。

このシナリオのマップは移動禁止地帯である隕石群が多く散らばっているので逆にそれを利用して待ち伏せ攻撃が適いるようだ。巡航艦による遠距離攻撃を用いれば全く被害なく敵を壊滅させることも可能だろう。チャレンジしてみてほしい。

シナリオ５“第４次ティアマト会戦”

宇宙暦７９５年、帝国暦４８６年。帝国軍は度重なる同盟軍からの攻撃への報復処置として大規模な討伐隊を同盟領内へ派遣する。これよりティアマト星系外縁部での威圧戦が始まる。

登場惑星：①ティアマト（同盟領）
②ダゴン（同盟領）
③アンダロープ（帝国領）
④エル・ファシル（帝国領）

初期軍事費：帝国　３８００億（単位・マルク）
同盟　２６００億（単位・ディナール）

限定情報：古代フェニキアの大地母神ティアマトの名前をとって付けられたこの恒星系は同盟のイゼルローン要塞攻略戦において確保しなくてはならない戦略的最重要地点の一つである。このシナリオ名が『第４次ティアマト会戦』といわれている通り、ここでは多くの戦闘が行われてきたのだった。しかしラインハルトとヤンの戦いにおいてここでの戦いがどちらの勝利になったとしても戦局にはなんの価値もないだろう。二人の英雄はもっと大きく効果のある星域があることを知っているのだから。

シナリオ６　『カストロプの戦い』

帝国軍の重要支配惑星である惑星カストロプの動乱に乗じて同盟軍に占領される。
帝国軍はカストロプ奪還の為に威圧的な軍事行動に出る。

登場惑星：①ローゼンバーグ（帝国領）
②シュルラント（中立）
③バルバネッサ（中立）
④カストロプ（同盟領）

初期軍事費：帝国　２４００億（単位・マルク）
同盟　２８００億（単位・ディナール）

限定情報：帝国暦４８７年、帝国の名門貴族カストロプ公爵家の嫡男マクシミリアンは帝国の一角で反乱をおこした。この反乱の原因はつまらない誤解とあくなき独占欲によっておこったものだったのだが、その規模は徐々に艦隊が出動しなくてはならないほどの大きさにふくれあがった。マクシミリアンは帝国の討伐隊を二回に渡って退け、その軍事的才能と財力を見せつけたが、三回目にはその思い上がりごと艦隊をこっぱみじんに吹き飛ばされた。誰あろう！三回目に艦隊を率いたのはキルヒアイス提督であったのだ。この戦いの勝利でキルヒアイスはラインハルトの元帥府の重臣として内外に認められることとなり、名誉ある「双頭鷲武勲章」を授与された。（もっとも本人にはなんの価値も見いだせない勲章であったが..）

このシナリオはこの『カストロプ動乱』に付け込んで同盟軍が帝国領奥深く進行してきたと想定されたものである。帝国側の惑星ローゼンバーグは隕石群に守られた場所にあり、守るに易く、攻めるに堅い星である。だがじっくり攻めれば難しいシナリオではないだろう。

シナリオ７　“アスターテ星域の戦い”

宇宙暦７９６年、帝国暦４８７年。銀河帝国は帝国軍艦隊を同盟軍領内に遠征させることを決定。
これによりアスターテ星域において同盟軍との激しい攻防戦が始まる。
帝国軍は惑星ネプティスより進撃開始。
同盟軍は惑星アスターテより艦隊を出動させる。

登場惑星：①ネプティス（帝国領）
　　　　　②アスターテ（同盟領）
　　　　　③カストロプ（同盟領）

初期軍事費：帝国　３８００億（単位・マルク）
　　　　　　同盟　３６００億（単位・ディナール）

限定情報：原作ではラインハルト率いる帝国軍艦艇２００００隻と同盟軍パエッタ中将率いる同盟軍艦艇４００００隻が対決する第一巻最初の記念すべき戦闘（？）である。

このシナリオでは中立惑星が無く、帝国は下から左からと同盟軍に挟まれることになる。この状態を不利と見るか、有利と見るかはでラインハルトと君の違いが分かることだろう。ちなみに原作でヤンとラインハルトが初めて対決したのもこの会戦であった。

シナリオ８　“銀河帝国討伐作戦”

宇宙暦７９６年、帝国暦４８７年。不落の要塞といわれた帝国軍イゼルローン要塞が同盟軍ヤン・ウェンリーに奇策をもって無血占領される。同盟軍はこの作戦の成功に乗じて帝国遠征軍を組織する。ハイネセンよりカッファに向けて自由惑星同盟の勢力拡大が始まる。

登場惑星：①ネプティス（帝国領）
　　　　　②アルテナ（帝国領）
　　　　　③カッファ（中立）
　　　　　④シャンプール（中立）
　　　　　⑤パルメレンド（中立）
　　　　　⑥プロセディア（同盟領）

初期軍事費：帝国　３８００億（単位・マルク）
　　　　　　同盟　４２００億（単位・ディナール）

限定情報：この作戦は同盟フォーク准将の提案した対帝国大攻勢を１０万隻と言う史上空前のスケールで実現したものであった。事実この作戦で同盟は帝国領に５００光年も進行し、２００の恒星系と５００万人の民衆を帝国の圧制から解放することに成功したのだった。だったのだが．．．．

このシナリオもその基本戦略と同スケールで行われる。ただし今回は１０万隻の艦艇を率いての戦いではなく同数の戦いであるのだが。

シナリオ９　“アムリッツァ星域の会戦”

自由惑星同盟の進撃に対して大反撃に転じた帝国軍はアムリッツァ星域での同盟軍遠征艦隊の徹底的撃破を実行する。ここに帝国軍と同盟軍の大規模な艦隊戦が展開される。

登場惑星：①キフォイザー（同盟領）
　　　　　②カッファ（中立）
　　　　　③パルメレンド（中立）
　　　　　④アルテナ（帝国領）
　　　　　⑤ガイエスブルク要塞（帝国領）
　　　　　⑥レンテンブルク要塞（帝国領）

初期軍事費：帝国　４５００億（単位・マルク）
　　　　　　同盟　３３００億（単位・ディナール）

限定情報：このシナリオは同盟が大敗退を喫したアムリッツァ会戦を基本にデザインしてある。原作のアムリッツァ会戦ではラインハルトの罠にかかった同盟１０万隻の艦隊が散々に蹴散らされ、実に7万隻、２０００万人の人命を失うことになったのだが、その状況はシナリオ中でもあまり変わっておらず、初期設定の帝国領が同盟の三倍ある上に同盟開始惑星パルメレンドが移動禁止区域に囲まれた奥にあるので領地を拡大するのはなかなか困難なようだ。ぜひ同盟軍を選んでやって欲しいシナリオである。

シナリオ１０“イゼルローン要塞の奪還”

アムリッツアの戦いを終えた帝国軍はイゼルローン要塞奪還作戦を立案する。シャフト技術大将が成功させた巨大要塞ワープ実験を基にイゼルローン回廊への要塞転送作戦を決行する。

登場惑星：①イゼルローン要塞（同盟領）
　　　　　②ガイエスブルク要塞（帝国領）

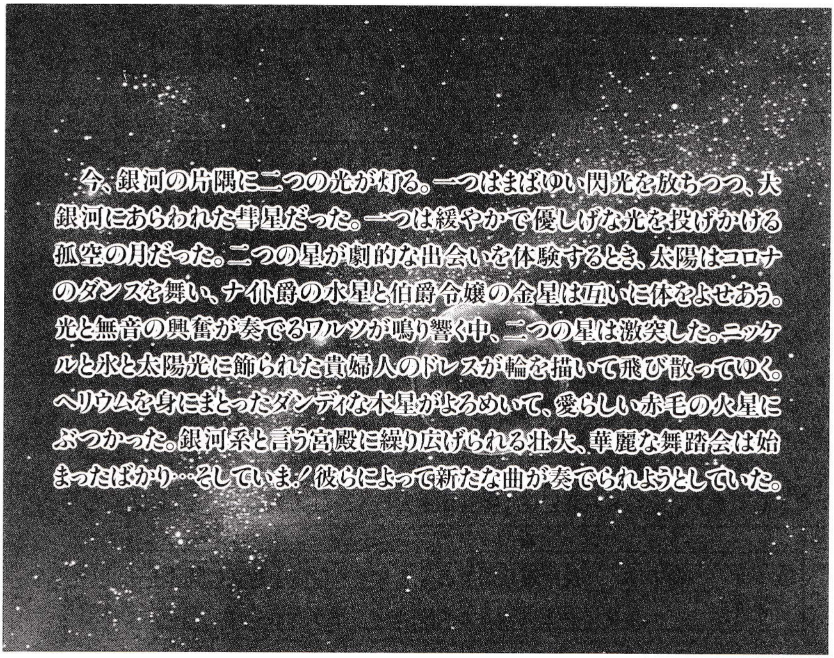
初期軍事費：帝国　４０００億（単位・マルク）
　　　　　　同盟　４０００億（単位・ディナール）

限定情報：銀河帝国には２つの巨大要塞があった。イゼルローン要塞とガイエスブルグ要塞である。この両要塞はＫＭに及ぶ直径と兆トンにも及ぶ質量をもっており、それぞれ１つの巨大都市としての機能を備えていた。その帝国最大の軍事要塞がヤンの奇策によって奪い取られると帝国最大要塞の名誉は《貴婦人》イゼルローンより一回り小さい《禿鷹の城》ガイエスブルクに移ることとなった。この２つの要塞を正面からぶつけて見ようと言う途方もない戦術を技術将校シャフトがラインハルトに持ち込んだのは帝国暦４８８年のことであった。この作戦はケンプ提督を総司令官、若いミュラー提督を副司令官として実行に移されたのだ。

このシナリオではすでにワープを終えたガイエスブルク要塞からプレイヤーの選んだ精鋭部隊がイゼルローンに向けて出撃するものである。

今、ヤンとラインハルトの最後の戦いの場所としてイゼルーン回廊がえらばれた。はたして勝利と銀河をつかむのはどちらなのか？ここに最後の戦いの幕が切って落とされようとしていた。

第4章　銀河英雄伝説


今、銀河の片隅に二つの光が灯る。一つはまばゆい閃光を放ちつつ、大銀河にあらわれた彗星だった。一つは緩やかで優しげな光を投げかける孤空の月だった。二つの星が劇的な出会いを体験するとき、太陽はコロナのダンスを舞い、ナイト爵の水星と伯爵令嬢の金星は互いに体をよせあう。光と無音の興奮が奏でるワルツが鳴り響く中、二つの星は激突した。ニッケルと氷と太陽光に飾られた貴婦人のドレスが輪を描いて飛び散ってゆく。ヘリウムを身にまとったダンディな木星がよろめいて、愛らしい赤毛の火星にぶつかった。銀河系と言う宮殿に繰り広げられる壮大、華麗な舞踏会は始まったばかり…そしていま！彼らによって新たな曲が奏でられようとしていた。

①戦績レベル....キャンペーンモードのみにおいて使用する提督ユニットの成長パラメーターです。この値が高ければ高いほど実戦経験を積んでいることとなります。成長すれば各種数値や旗艦部隊構成数が徐々に増えてゆきます。

②志気値....その艦隊の持つ戦闘に対する意気込みを表します。志気はそのまま艦隊戦時の優先順位を左右するのでとても重要です。

③占領効率....惑星占領時に関わってきます。大きければ大きいほどたやすく占領することができます。

①戦績レベル	:	6
②志気値	:	132
③占領効率	:	130
④ビーム命中率	:	116
⑤ミサイル命中率	:	100
⑥戦闘機攻撃率	:	100
⑦戦闘機帰還率	:	90
⑧増援経費	:	1400

④ビーム命中率....中距離兵器であるビーム砲が敵艦にあたるかどうかを左右します。これも大きいほど敵に損害を与えられます。

⑤ミサイル命中率....長距離兵器であるミサイルの命中精度に関係します。

⑥戦闘機攻撃率....近距離（接近戦）兵器である戦闘機の戦果に関係します。

⑦戦闘機帰還率....接近戦に使われた戦闘機の帰還数に関係します。

⑧増援経費....提督キャラクターが率いる艦隊を呼び寄せるのに使われる軍事費です。

⑨部隊構成数....提督キャラクターが直接率いる旗艦部隊の艦船のです。

⑩艦隊編成....提督キャラクターが率いる艦隊の構成を表します。
F：特殊戦艦　B：宇宙戦艦　C：巡航艦　H：高速戦艦
A：攻撃空母　D：駆逐艇　S：補給艦　L：揚陸艦

⑪ビーム防御率....敵から射出されたビーム兵器に対する防御体制の維持のうまさを表します。

⑨部隊構成数	：	４００
⑩艦隊編成	：	ＦＢＢ
⑪ビーム防御率	：	１１０
⑫ミサイル防御率	：	１００
⑬戦闘機防御率	：	１００
⑭索敵能力	：	１０００００ＫＭ
⑮最大移動力	：	８００００ＫＭ
⑯戦闘移動力	：	６００００ＫＭ

１．能力値表のみかた

⑫ミサイル防御率....敵から射出されたミサイル兵器に対する防御力対応力の高さに関係します。つまり、いかにミサイルを避けるのがうまいかの数値です。

⑬戦闘機防御率....敵戦闘艇に対する防御力に関係します。

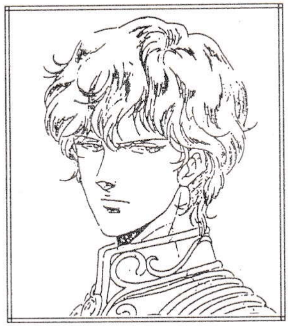
⑭索敵能力....敵の位置を素早く察知できる範囲を示します。

⑮最大移動力....艦隊の旗艦部隊が１ターンに移動できる最大の範囲を示します。

⑯戦闘移動力....艦隊が戦闘体制のまま１ターンに移動できる範囲を示します。

２．銀河英雄伝説キャラクター名鑑　《帝国軍》

ラインハルト・フォン・ローエングラム（ミューゼル）



帝国暦四六七年、貧しい帝国騎士の家系、フォン・ミューゼル家に長男として誕生。金髪と蒼氷色の瞳によって造られた美線の持ち主として、そして天才的な軍略家として後に知られる名将である。

早くから母親をなくしたせいか姉であるアンネローゼを敬愛していたが十才の時、彼女が銀河帝国第三六代皇帝フリードリヒ四世の寵妃として半ば強引に後宮に入れられると、それをきっかけにゴールデンバウム王朝に対して深い憎しみを抱く。また同時に姉を守りきれなかった自分の無力さを痛感し、自ら力ある権威者にならんと志す。最愛の友、ジークフリード・キルヒアイスに銀河帝国簒奪の野望を打ち明けるのはわずか十代も初めのころであった。

十五才で任官してからはまさに破竹の勢いで昇進し、二十才において帝国元帥及びローエングラム伯爵家の爵位を手にいれる。さらにフリードリヒ四世死去の後に帝国国務尚書リヒテンラーデ候クラウスと結び、幼帝エルウィン・ヨーゼフ二世を擁立、ローエングラム家の侯爵位と帝国宇宙艦隊司令長官の座を手にいれた。武官の頂点にたった彼はブラウンシュヴァイク公オットー、リッテンハイム候ウィリヘルムを盟主とする『リップシュタット反帝連合軍』通称「貴族連合軍」を“禿鷹の城”要塞にて撃破、名実ともに帝国の要となったのである。

この驚異的なスピード出世は彼の才能もさる事ながら姉であるグリューネワルト伯爵夫人アンネローゼの力が大きく関わっていた。事は周知の事実であり、それについて文句を唱えたのは帝国の名門貴族達のみである。血筋や人脈、親の七光で文武の高官となった彼らは才能、美貌、そして誇りを兼ね備えたラインハルトに嫉妬していたのであろう。

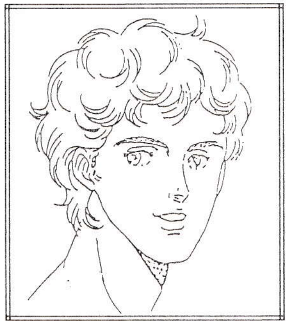
後年は対同盟戦において画期的な作戦を次々と立案、敵将であるヤン・ウェンリーとの正面対決の末に、全銀河一万光年に君臨するローエングラム王朝をひらいた。

ゲームでは十九才の『ラインハルト・フォン・ミューゼル』として、第一艦隊を率いることとなる。旗艦名は“純白の貴婦人”ブリュンヒルト。

戦績レベル	：　６	部隊構成数	：　４００
志気値	：１２０	艦隊編成	：　ＦＢＢ
占領効率	：１３０	ビーム防御率	：　１１０
ビーム命中率	：１１８	ミサイル防御率	：　１１８
ミサイル命中率	：１０６	戦闘機防御率	：　１０６
戦闘機攻撃率	：１０２	索敵能力	：１０００００ｋｍ
戦闘機帰還率	：　９２	最大移動力	：　８００００ｋｍ
増援費用	：１３３３	戦闘移動力	：　６００００ｋｍ

ラインハルトの野望を助ける十五人の宿将たち！

ジークフリード・キルヒアイス提督



風にたなびく金髪がすべての視界を、そして世界を染める。その後ろに影のように付き従う赤毛の青年。彼の名はジークフリード・キルヒアイス。ラインハルト・フォン・ローエングラムに付き従う男である。二十代前半にして提督と呼ばれ、旗艦バルバロッサを駆って大宇宙を行くその姿はまさに赤い騎士。姫君を守護する俊鋭な戦士を感じさせる。

ラインハルトが元帥府を開き宇宙艦隊副司令長官となるとその才幹は惜しげもなく発揮された。“カストロプ公事件”をわずか二日間のスピード解決で切上げ門閥貴族らを驚かせると、続いて同盟の大攻勢に対する艦隊行動の速さ、アムリッツァ星域に追い込んだ同盟残存兵力を背後から挟撃した先見等々で今度は同盟軍幕僚をきりきり舞いさせる。その後、ラインハルトが貴族連合との対決を迫られるとミッターマイヤー、ロイエンタールらとその一翼をになうキフォイザー星域で副盟主リッテンハイム候の部隊五万隻をわずか八百隻で撃破、その武勲の最たる物とした。

ラインハルトの親友として、そして最も有能な部下として彼はいつまでも影のまま付き従い続けるだろう。たとえ銀河の果てにいっても。たとえ全てが敵となっても。．．．．．そして死が二人を分かつとも。

本ゲームでは第二艦隊を指揮する。旗艦名はバルバロッサ。

戦績レベル	：	4	部隊構成数	：	３６０
志気値	：	１０８	艦隊編成	：	ＢＢＣ
占領効率	：	１２０	ビーム防御率	：	１００
ビーム命中率	：	１０８	ミサイル防御率	：	１１２
ミサイル命中率	：	１１０	戦闘機防御率	：	９８
戦闘機攻撃率	：	９８	索敵能力	：	８００００ｋｍ
戦闘機帰還率	：	８９	最大移動力	：	８００００ｋｍ
増援費用	：	１１８０	戦闘移動力	：	６００００ｋｍ

ウォルフガング・ミッターマイヤー提督



ラインハルト率いる銀河帝国軍宇宙艦隊において最も信頼され最も恐れられる若き宇宙の狼。その艦隊運動の速さ、迅速で正確な戦闘指揮から“疾風ウォルフ”の異名をもち、ロイエンタール提督と並び『帝国軍の双璧』とも呼ばれている男。それが彼、ウォルフガング・ミッターマイヤーである。

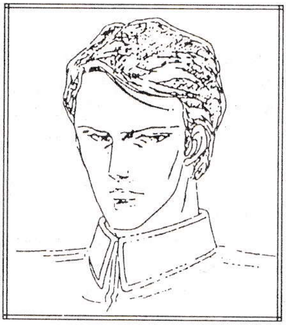
長身ぞろいの帝国内において幾分か小柄な体つきなのだが、最前線で指揮をとる彼の雄姿はまったくそれを感じさせない。そう！彼こそは生まれながらのファイターなのである。

それとは逆に私生活では、熱烈な愛妻家へと変身する。提督の妻エヴァンゼリンは帝国内で最も愛されている女性の一人に違いなく“疾風ウォルフ”は最も愛されている男の一人に違いない。二人はうらやましいほど理想的なカップルであり、初々しさを残した夫婦なのだ。

ゲーム内では最高の移動力を誇る第三艦隊の指揮官として登場する。旗艦名は人狼（ベイオ・ウルフ）。まさに彼にぴったりではないか！

戦績レベル	:	5	部隊構成数	:	380
志気値	:	112	艦隊編成	:	HHC
占領効率	:	118	ビーム防御率	:	108
ビーム命中率	:	120	ミサイル防御率	:	98
ミサイル命中率	:	106	戦闘機防御率	:	102
戦闘機攻撃率	:	90	索敵能力	:	120000km
戦闘機帰還率	:	80	最大移動力	:	120000km
増援費用	:	1605	戦闘移動力	:	90000km

オスカー・フォン・ロイエンタール提督



　ラインハルトがまだ“金髪の孺子”と呼ばれ、まだ下級貴族『フォン・ミューゼル』であったころから彼の才能を高く評価し、親友ミッターマイヤーと共にラインハルトの元にいち早く集った若き提督。その作戦指揮能力は帝国、同盟を問わず高く評価され『帝国軍の双璧』の一人と称される。冷静沈着、容姿端麗、勇猛果敢と公には非のつけどころのない男だが、私的生活ではその美線と地位に引かれてくる女性を片っ端からものにして捨てて行くなど、いくつかの問題点があった。

　その容姿は整っているだけではなく両目の色が違う“金銀妖瞳”の持ち主であり、その黒い右目と青い左目の行くところ、常に勝利の女神が微笑んでいた。彼の生涯において、たった一度の敗北は同盟のヤン・ウェンリーでも、ラインハルトに対してでもなかった。それは彼が最も望む形で、最も望む男によってなされたのだ。ここではあえて書く必要はあるまい。

　ローエングラム王朝においても三大元帥の一人として活躍、皇帝ラインハルトの代行として新領土（旧自由惑星同盟領）の総督として多大な功績を残した。

　ゲームではバランスの取れた第四艦隊指揮官として登場する。旗艦名は戦艦トリスタン。

戦績レベル	：　　４	部隊構成数	：　３６０
志気値	：１０９	艦隊編成	：　ＢＢＢ
占領効率	：１１６	ビーム防御率	：　１００
ビーム命中率	：１１０	ミサイル防御率	：　１１０
ミサイル命中率	：１２０	戦闘機防御率	：　　９０
戦闘機攻撃率	：　９６	索敵能力	：　８００００ｋｍ
戦闘機帰還率	：　８８	最大移動力	：　８００００ｋｍ
増援費用	：１２８０	戦闘移動力	：　６００００ｋｍ

フィリッツ・ヨーゼフ・ビッテンフェルト提督

黒色槍騎兵！その名を聞いて震え上がらない同盟軍兵士がいるのだろうか？否！彼らを恐れないのは狂人か愚か者だけである！！オレンジ色の長髪と薄茶色の瞳をもったこの青年提督は、黒く塗られた艦艇を率いて戦場を疾駆する。彼の行くところ中性子の光と核融合の閃光が散乱し敵艦が七本の光条を放ちつつ爆裂する。勝利し、堂々と凱旋する彼の艦艇は、同盟の人々の血で紅く染め上げられるのだ。

私生活の彼は戦場のそれと変わらない。乱暴で、後先考えず、何かと言うと叫びまくる純真な（？）青年なのである。

ゲームでは第五艦隊の指揮官として登場する。だが、かれの登用はタイミングを計って行ってほしい。黒色槍騎兵は攻撃のための艦隊なのだから。旗艦名は王虎（ケーニヒス・ティーゲル）。

戦績レベル	： 7	部隊構成数	： 420
志気値	： 105	艦隊編成	： BBB
占領効率	： 92	ビーム防御率	： 96
ビーム命中率	： 118	ミサイル防御率	： 102
ミサイル命中率	： 108	戦闘機防御率	： 98
戦闘機攻撃率	： 104	索敵能力	： 80000km
戦闘機帰還率	： 78	最大移動力	： 80000km
増援費用	： 1360	戦闘移動力	： 60000km

ナイトハルト・ミュラー提督

ガイエスブルグ要塞を使ったイゼルローン要塞攻略作戦にて、帝国軍副司令官として初めてヤン・ウェンリーと対決する青年提督。その堅実な用兵で総司令官ケンプ大将を補佐するも、ヤンの知略の前に敗退、復讐と再戦を誓って退却する。再びヤンと矛先を交えるのはヴァーミリオン会戦においてで、ラインハルトの危機にヤンの猛攻を受け止め、四度に渡って旗艦を代えつつ戦うという離れ技をやってのけた。この戦いは彼の名声を大きく高め友軍は彼を“鉄壁ミューラー”と賞賛し、ヤンは“良将”と呼んでその才能を高く評価した。その後は難局に強いとされ常に艦隊最後尾を守りラインハルトら諸提督を補佐する。

砂色の髪と瞳を持つ彼は第六艦隊指揮官として登場。

戦績レベル	： 8	部隊構成数	： 440
志気値	： 104	艦隊編成	： BBD
占領効率	： 100	ビーム防御率	： 110
ビーム命中率	： 94	ミサイル防御率	： 104
ミサイル命中率	： 112	戦闘機防御率	： 96
戦闘機攻撃率	： 102	索敵能力	： 80000km
戦闘機帰還率	： 85	最大移動力	： 80000km
増援費用	： 1146	戦闘移動力	： 60000km

エルネスト・メックリンガー提督

ロイエンタール、ミッターマイヤーらと並び、早くからラインハルトの麾下に身を寄せた知的派の将軍。“芸術提督”の異名を持ち、水彩画、散文詩、ピアノ演奏などで多彩な才能を披露する。それは戦闘の指揮にも関係し、他将軍の様な勇猛さこそないものの常に戦局全体を見渡す冷静さで数々の武勲を立てる。

ゲームでは防御的艦艇を率いて第七艦隊の指揮を担当する。

戦績レベル	５	部隊構成数	３８０
志気値	１００	艦隊編成	ＢＢＡ
占領効率	８６	ビーム防御率	１０２
ビーム命中率	１００	ミサイル防御率	１０３
ミサイル命中率	１０５	戦闘機防御率	１０４
戦闘機攻撃率	１０８	索敵能力	８００００ｋｍ
戦闘機帰還率	９０	最大移動力	８００００ｋｍ
増援費用	１４０６	戦闘移動力	６００００ｋｍ

コルネリアス・ルッツ提督

ラインハルトがアスターテ星域会戦での勝利により開いた元帥府に登用された若き提督。リップシュタット戦役でジークフリード・キルヒアイスの副官を務めた後、ワーレンらと共にラインハルトに一艦隊を任せられ、若いながら堅実な作戦指揮で多々の会戦で活躍、その名を馳せる。

ゲームでは戦艦のみの第八艦隊の指揮官として登場。

戦績レベル	９	部隊構成数	４６０
志気値	１０１	艦隊編成	ＢＢＢ
占領効率	８０	ビーム防御率	１１０
ビーム命中率	１０６	ミサイル防御率	１０２
ミサイル命中率	９６	戦闘機防御率	９２
戦闘機攻撃率	１００	索敵能力	８００００ｋｍ
戦闘機帰還率	８５	最大移動力	８００００ｋｍ
増援費用	１１４６	戦闘移動力	６００００ｋｍ

アウグスト・ザムエル・ワーレン提督

ローエングラム王朝において、もう一人の勇将を忘れてはならない。ワーレン提督である。ルッツと共にラインハルト麾下の宇宙艦隊に所属してから新王朝に大きく貢献し、その名を轟かせた。その武勲の最たるは“地球教討伐戦”においてで、片腕を失いつつも責務を果たした彼の勇猛さは語り草になっている。
万能タイプの第九艦隊指揮官として登場する。旗艦名は火竜（サラマンドル）。

戦績レベル	：　6	部隊構成数	：４００
志気値	：９７	艦隊編成	：ＢＢＣ
占領効率	：１１２	ビーム防御率	：９５
ビーム命中率	：８２	ミサイル防御率	：１１２
ミサイル命中率	：１１８	戦闘機防御率	：８８
戦闘機攻撃率	：９０	索敵能力	：８００００ｋｍ
戦闘機帰還率	：８４	最大移動力	：８００００ｋｍ
増援費用	：１２３３	戦闘移動力	：６００００ｋｍ

エルンスト・フォン・アイゼナッハ提督

“沈黙提督”それが彼の異称である。ラインハルト麾下にて前衛、後衛を問わずあらゆる場所での戦闘をこなした彼が、その指揮を無言のうちに行っている事は、あまりにも有名である。指先の動きだけでの行われる艦隊運用は以外に素早く、激しやすいラインハルトもそれに関しては何も言わないほどである。
ゲームでは高速艦を引き連れ、第十艦隊の指揮官として登場する。

戦績レベル	：８	部隊構成数	：４４０
志気値	：１０６	艦隊編成	：ＨＨＤ
占領効率	：１０２	ビーム防御率	：１０２
ビーム命中率	：１０５	ミサイル防御率	：１１８
ミサイル命中率	：１１０	戦闘機防御率	：９３
戦闘機攻撃率	：９８	索敵能力	：１２００００ｋｍ
戦闘機帰還率	：８０	最大移動力	：１２００００ｋｍ
増援費用	：１６００	戦闘移動力	：９００００ｋｍ

カール・グスタフ・ケンプ提督

激しい気性、勇猛たる精神。それがケンプ提督の性格である。帝国軍ワルキューレ機動部隊の撃墜王であった彼は、提督になってからも空戦指揮において非凡な才能を発揮する。また艦隊指揮官としても有能で、移動要塞ガイエスブルクでのイゼルローン要塞攻撃作戦においては総司令官として出撃した。

近距離に強い第十一艦隊指揮官として登場。

戦績レベル	：　　6	部隊構成数	：　４００
志気値	：　９８	艦隊編成	：　ＢＡＡ
占領効率	：　８８	ビーム防御率	：　　９０
ビーム命中率	：　８６	ミサイル防御率	：　１０２
ミサイル命中率	：　１１２	戦闘機防御率	：　１１２
戦闘機攻撃率	：　１０４	索敵能力	：　８００００ｋｍ
戦闘機帰還率	：　９２	最大移動力	：　８００００ｋｍ
増援費用	：１５３３	戦闘移動力	：　６００００ｋｍ

アーダルベルト・フォン・ファーレンハイト提督



銀河帝国軍内の有能な提督として、早くから頭角を表した実戦派の軍人。リップシュタット戦役において貴族連合に荷担したがラインハルトの前に敗北、後にその幕下に名を連ねることとなる。多くの経験を積みその用兵には定評があるが、待って構えることを好まず、打って出る“突撃タイプ”の勇将である。

ゲームでは中距離戦用の第十二艦隊指揮官として登場。旗艦名アースグリム。

戦績レベル	:	7	部隊構成数	:	420
志気値	:	96	艦隊編成	:	BBD
占領効率	:	86	ビーム防御率	:	98
ビーム命中率	:	120	ミサイル防御率	:	84
ミサイル命中率	:	87	戦闘機防御率	:	110
戦闘機攻撃率	:	100	索敵能力	:	80000km
戦闘機帰還率	:	90	最大移動力	:	80000km
増援費用	:	1120	戦闘移動力	:	60000km

カール・ロベルト・シュタインメッツ提督

元々はラインハルトの旗艦ブリュンヒルトの初代艦長であり、その後ゴールデンバウム王朝にて辺境防備の任にあたっていた実力派の艦隊提督。帝国暦四八八年のリップシュタット戦役において貴族連合軍がラインハルトに破れると、すぐさま彼の麾下に呼ばれ、新王朝において新しい提督の地位を獲得する。“神々の黄昏（ラグナロク）”作戦を皮切りに、多くの戦闘に参加しその名を馳せるが、ライガール星系付近のブラック・ホールにて、ヤン・ウェンリーに手痛いダメージを受けるなどの失敗も目立った。

ゲームでは攻撃空母を含む第十三艦隊の指揮官として登場。

戦績レベル	:	6	部隊構成数	:	400
志気値	:	98	艦隊編成	:	BBAD
占領効率	:	82	ビーム防御率	:	108
ビーム命中率	:	98	ミサイル防御率	:	85
ミサイル命中率	:	86	戦闘機防御率	:	120
戦闘機攻撃率	:	104	索敵能力	:	80000km
戦闘機帰還率	:	88	最大移動力	:	80000km
増援費用	:	1593	戦闘移動力	:	60000km

ウルリッヒ・ケスラー提督

彼自身の心中は空の上にあったのかもしれないが活躍は主に地上において行われた。憲兵総監と首都防衛司令を兼任し多くの暴動、テロ、陰謀に対して辣腕を振るい、ほぼ完璧にその任務をはたした。後々、皇妃付きの侍従マリーカ・フォン・フォイエルバッハと知合い、幸せな（？）結婚をする。
突撃型の第十四艦隊の指揮官を受け持つ。

戦績レベル	８	部隊構成数	４４０
志気値	９４	艦隊編成	ＢＤＤＢ
占領効率	１０６	ビーム防御率	１０４
ビーム命中率	１１８	ミサイル防御率	９２
ミサイル命中率	９２	戦闘機防御率	９６
戦闘機攻撃率	８６	索敵能力	８００００ｋｍ
戦闘機帰還率	９０	最大移動力	８００００ｋｍ
増援費用	１３０６	戦闘移動力	６００００ｋｍ

ヘルムート・レンネンカンプ提督

ラインハルト麾下の勇将の一人。“上官には忠実で、部下には公平”と称され、軍人としては一流なことを示されるが、これには裏があり“戦争以外は役に立たない。”との意味合いが含まれている。外見的には貧相な中年男に過ぎないが、その力量は侮りがたいものがある。注意されたし。
ゲームでは良軍、第十四艦隊指揮官として登場。

戦績レベル	８	部隊構成数	４４０
志気値	９６	艦隊編成	ＢＤＤＣ
占領効率	９２	ビーム防御率	１０８
ビーム命中率	１１２	ミサイル防御率	１０８
ミサイル命中率	９４	戦闘機防御率	９４
戦闘機攻撃率	９２	索敵能力	８００００ｋｍ
戦闘機帰還率	７８	最大移動力	８００００ｋｍ
増援費用	１２０６	戦闘移動力	６００００ｋｍ

ウィリバルト・ヨアヒム・フォン・メルカッツ提督

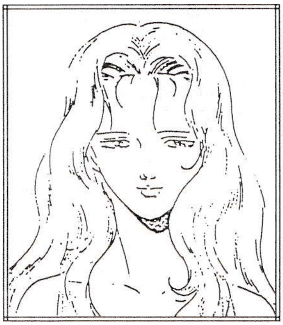


銀河帝国において最古参の提督であり典型的職業軍人として輝かしい経歴を誇る実戦派提督。下級貴族でなかったら帝国三長官職のいずれかに就任していたのであろうがその功績はあくまで上級大将の位を与えられるに留まり、貴族優遇の帝国人事の側面を代表していた。原作では『リップシュタット戦役』で貴族連合軍に総司令官として迎えられるが指揮系統の不摂生からその用兵を生せず敗退、副官フォン・シュナイダーの勧めに従い同盟に亡命した。後はヤンのもとで客員提督として帝国との戦闘の中心に位置し、大きな戦果をあげた。このゲームでは帝国第十六艦隊を率いて登場する。

戦績レベル	:	9	部隊構成数	:	４６０
志気値	:	１０７	艦隊編成	:	ＢＢＣＣ
占領効率	:	１１８	ビーム防御率	:	１０６
ビーム命中率	:	１１０	ミサイル防御率	:	１０２
ミサイル命中率	:	１０６	戦闘機防御率	:	８８
戦闘機攻撃率	:	９５	索敵能力	:	８００００ｋｍ
戦闘機帰還率	:	９２	最大移動力	:	８００００ｋｍ
増援費用	:	１６１３	戦闘移動力	:	６００００ｋｍ

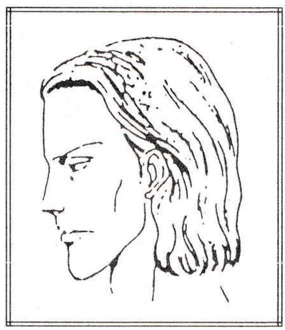
3．ラインハルトの取り巻く重要人物たち

アンネローゼ・フォン・グリューネワルト伯爵夫人（ミューゼル）



ラインハルトの実の姉であり、銀河帝国第三十六代皇帝フリードリヒ四世の寵妃として後宮に仕える。春風の様な優しい笑顔と心休まる雰囲気を漂わす女性で、ただ一人ラインハルトが敬愛する人でもある。その優雅な物腰からは想像もつかないほど強い心の持ち主で、誰よりもラインハルトとキルヒアイスの幸せを願っていた。
後に皇帝ラインハルトによって大公妃に位を進めるが、それまでの生活と同じように質素に暮らしたことは言うまでもない。ラインハルトと同じ輝きを放つ黄金色の髪をもち、彼よりも濃く深い知的なサファイアの瞳もつ。

パウル・フォン・オーベルシュタイン



ローエングラム王朝幕僚の中で最も有能なのかも知れない男。ラインハルトの政略的参謀として仕え、後々には軍務尚書、帝国元帥にまで位を進める。あくまで完璧な公人としての立場を貫き通し、その生涯を通して公務に私情を持ち込んだことは一度もなかった。ただし彼は大事のために小事を切り捨てることなどなんとも思わぬ性格であったため、その冷徹さを称されて“ドライアイスの剣”と呼ばれたり、両目が義眼であることから“冷徹なる義眼”と呼ばれたりと以外に忙しい男でもあった。

ヒルデガルド・フォン・マーリンドルフ伯爵令嬢



通称ヒルダと呼ばれるこの女性は、くすんだ金髪を短く切り、青緑の瞳をきらきら輝かせている行動派の美少年と言った外見で登場する。若いながら、そして女性でありながら有する鋭い政治的観念はオーベルシュタインに勝るとも劣らず、さらに言うなれば“その知謀は一個艦隊に匹敵する”とミッターマイヤー提督に評させる程の先見的知略を持つ。ラインハルトの主席秘書官を務め、その後中将待遇の大本営幕僚総監の役職について彼を補佐する。個人的には彼女とラインハルトの関係のぎこちなさに、高いポイントをあげたい。

4．銀河英雄伝説キャラクター名鑑　《同盟軍》

身体と精神の自由を勝ち取るため戦う共和主義の十三人の提督達！

ヤン・ウェンリー提督



自由惑星同盟が誇る若き天才用兵家。“魔術師・ヤン”“奇蹟のヤン”など多くの異名を持ち、帝国軍に対して不敗の伝説を打ち建てた。いや！建てつづけている名将である。その武勲からは想像もつかない（そう言ったら失礼だろうが・・・）ほどの凡庸な顔立ちは、時として見るものをがっくりさせるらしい。黒い髪と瞳を交互に見くらべて、肩をうなだれつつ去って行く夢多き少年少女達の姿は毎年多くを数える。もっとも本人は全く気にしていないし、本当にヤンを敬愛する人々に言わせればそのアンバランスが良いのだと言うが・・。

有名な詭計で帝国イゼルローン要塞を奪取した後は、その要塞司令及び駐留艦隊司令官として対帝国戦第一線級にて常に活躍。同盟領内での反乱鎮圧、対ガイエスブルク要塞戦、イゼルローン要塞再奪回戦など多くの戦術戦で完璧な勝利をし続け、ラインハルトの幕下の諸提督に一度も勝利の美酒を与えなかった。

敵司令官の心理的状態、戦場における細かな情報を把握した上で立てる作戦はラインハルトさえも常に上回っていた。まさに最高の軍人（本人は決してなりたくてなったわけではないが、、）だと言えよう。

ゲームでは同盟軍最強の第十三艦隊を率いて登場。ラインハルトの野望の前に民主主義の存亡をかけて立ちふさがる。旗艦名は戦艦ヒューベリオン。

戦績レベル	：　　６	部隊構成数	：　４００
志気値	：　１２２	艦隊編成	：　ＦＢＢ
占領効率	：　１２８	ビーム防御率	：　１２０
ビーム命中率	：　１２０	ミサイル防御率	：　１１０
ミサイル命中率	：　１１２	戦闘機防御率	：　１１２
戦闘機攻撃率	：　１００	索敵能力	：１０００００ｋｍ
戦闘機帰還率	：　　９０	最大移動力	：　８００００ｋｍ
増援経費	：１３３３	戦闘移動力	：　６００００ｋｍ

ダスティ・アッテンボロー提督



イゼルローン駐留分艦隊司令としてヤンを補佐する若き提督。その昇進速度は上官であり士官学校の先輩であったヤンをも凌ぐのだが、ラインハルトにとってのキルヒアイスがそうであったように、その栄達ぶりはあまり目立たない。覇気にかけるヤンに変わって、常に行動的な場面で活躍する。

ヤンの得意戦法“一点集中”攻撃をほとんど完璧に使いこなして国軍艦隊に多くの損害をしいた。

士官学校時代から革命となる言葉に偏った気があり、後々は“若き革命指導者の補佐”的イメージで奮戦する。分艦隊時は最新鋭戦艦トリグラフを旗艦としていたが、このゲームでは同盟軍第一艦隊を率いて登場する。

戦績レベル	：5	部隊構成数	：380
志気値	：114	艦隊編成	：FBC
占領効率	：120	ビーム防御率	：110
ビーム命中率	：98	ミサイル防御率	：108
ミサイル命中率	：120	戦闘機防御率	：90
戦闘機攻撃率	：110	索敵能力	：100000km
戦闘機帰還率	：90	最大移動力	：80000km
増援経費	：1206	戦闘移動力	：60000km

パエッタ提督

アスターテ会戦においてラインハルトの帝国宇宙軍をパストーレ、ムーアの両中将と共に迎えうった同盟軍将軍。四万隻の艦艇をもって“ダゴンの殲滅戦”なる会戦で使われた三方向よりの包囲作戦でラインハルトに対抗するが、逆に各個撃破の浮き目にあい、やられて敗退。重傷を追う。療養後、グブルスリー提督が統合作戦本部長になったため彼の後をついで第一艦隊司令となり再登場。同盟の威信をかけた“ランテマリオ星域会戦”にビュコック提督の麾下として参加した。ゲームでは第二艦隊指揮官として登場。旗艦名は大型戦艦パトロクロス。

戦績レベル	：9	部隊構成数	：460
志気値	：106	艦隊編成	：FBB
占領効率	：104	ビーム防御率	：98
ビーム命中率	：110	ミサイル防御率	：94
ミサイル命中率	：98	戦闘機防御率	：96
戦闘機攻撃率	：96	索敵能力	：100000km
戦闘機帰還率	：86	最大移動力	：80000km
増援経費	：1413	戦闘移動力	：60000km

ルフェーブル提督



アムリッツァ会戦に参加した同盟軍中将。第三艦隊司令としてラインハルト麾下のワーレン提督と対決。地の利、物資、運いずれにも見放され抵抗する間もなく散々な目にあって後退する。ゲームでも第三艦隊司令として登場。

戦績レベル	: 5	部隊構成数	: 380
志気値	: 100	艦隊編成	: FCA
占領効率	: 110	ビーム防御率	: 112
ビーム命中率	: 96	ミサイル防御率	: 88
ミサイル命中率	: 110	戦闘機防御率	: 94
戦闘機攻撃率	: 104	索敵能力	: 100000km
戦闘機帰還率	: 88	最大移動力	: 80000km
増援経費	: 1306	戦闘移動力	: 60000km

パストーレ提督

原作第一巻でラインハルト・フォン・ミューゼルと最初に対戦する同盟提督の一人。“ダゴンの殲滅戦”を再現し同盟軍の有利を誇示しようとするが先入観という感情に縛られないラインハルトの前に弱点をさらけ出し、逆に壊滅させられてしまう。この戦いの後にラインハルトは元帥に昇格し帝国内に元帥府という派閥を造ることとなったのだ。このゲームではその再起を賭け、再度第四艦隊を率いて登場する。

戦績レベル	: 4	部隊構成数	: 360
志気値	: 94	艦隊編成	: FBC
占領効率	: 98	ビーム防御率	: 96
ビーム命中率	: 92	ミサイル防御率	: 111
ミサイル命中率	: 118	戦闘機防御率	: 106
戦闘機攻撃率	: 108	索敵能力	: 100000km
戦闘機帰還率	: 90	最大移動力	: 80000km
増援経費	: 1180	戦闘移動力	: 60000km

アレクサンドル・ビュコック提督

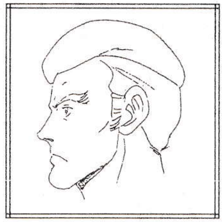


自由惑星同盟軍にその人ありと謳われる老将。兵士からのたたき上げの将軍であり数々の経験と実績を誇る。アムリッツァ会戦後、宇宙艦隊司令長官に就任しその名声にふさわしい地位を獲得した。後にラインハルトの攻撃に崩れ去らんとする同盟宇宙軍を一つにまとめ上げ“マル・アデッタ星域”にてラインハルトとの主力軍と最後の対決を試み、その勇名を轟かせる。

原作同様、第五艦隊司令として整然と登場。

戦績レベル	：　9	部隊構成数	：　460
志気値	：　118	艦隊編成	：　FBB
占領効率	：　122	ビーム防御率	：　102
ビーム命中率	：　116	ミサイル防御率	：　98
ミサイル命中率	：　96	戦闘機防御率	：　116
戦闘機攻撃率	：　110	索敵能力	：100000km
戦闘機帰還率	：　94	最大移動力	：　80000km
増援経費	：1413	戦闘移動力	：　60000km

ムーア提督



第二艦隊司令パエッタ中将とともにアスターテ会戦でラインハルト率いる二万隻の艦隊と相対した同盟軍提督。歴戦の強者であるが常識的戦法に固執するあまり一万三千の味方艦隊をラインハルトの各個撃破戦法という基本的戦法によって壊滅させられてしまう。本ゲームでは第六艦隊を率いて登場する。

戦績レベル	：　8	部隊構成数	：　440
志気値	：　97	艦隊編成	：　HHD
占領効率	：　106	ビーム防御率	：　105
ビーム命中率	：　114	ミサイル防御率	：　106
ミサイル命中率	：　106	戦闘機防御率	：　88
戦闘機攻撃率	：　94	索敵能力	：120000km
戦闘機帰還率	：　92	最大移動力	：120000km
増援経費	：1600	戦闘移動力	：　90000km

ホーウッド提督



アムリッツァ星域戦にて登場。有能な指揮官だったが物資の不足のため飢えに苦しむ部下を使いこなせず、キルヒアイス提督以下の精鋭部隊に抵抗できず敗退した。ゲームにて再戦をのぞむが・・。第七艦隊指揮官として登場。

戦績レベル	:	5	部隊構成数	:	380
志気値	:	102	艦隊編成	:	FBC
占領効率	:	98	ビーム防御率	:	98
ビーム命中率	:	106	ミサイル防御率	:	114
ミサイル命中率	:	108	戦闘機防御率	:	93
戦闘機攻撃率	:	86	索敵能力	:	100000km
戦闘機帰還率	:	87	最大移動力	:	80000km
増援経費	:	1206	戦闘移動力	:	60000km

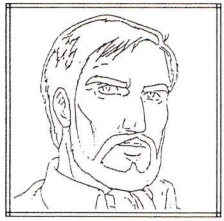
アップルトン提督



ホーウッド同様、同盟が大敗退に終わったアムリッツァ星域会戦にて登場。"芸術提督"メックリンガーと対するも気力負けで敗退。多くの犠牲者をだしてしまった。ゲームでは第八艦隊指揮官として登場。

戦績レベル	:	7	部隊構成数	:	420
志気値	:	104	艦隊編成	:	FBDD
占領効率	:	112	ビーム防御率	:	110
ビーム命中率	:	112	ミサイル防御率	:	88
ミサイル命中率	:	98	戦闘機防御率	:	106
戦闘機攻撃率	:	88	索敵能力	:	100000km
戦闘機帰還率	:	85	最大移動力	:	80000km
増援経費	:	1280	戦闘移動力	:	60000km

アル・サレム提督



これまたアムリッツァ星域会戦にて大敗をきっした同盟軍提督。ただし相手が名将ミッターマイヤーであったことも考慮すべき事実である。この戦いの途中、必死で逃げ去ろうとするサレム艦隊に対して、規律の取れたミッターマイヤー艦隊は素早く追撃。その艦隊の一部が敵艦隊を追い越してしまうと言うハプニングをおこした。ミッターマイヤーの通称“疾風ウォルフ”はここからついた物なのだ。不名誉な引立て役をやらされてサレム提督も気の毒である。ゲームでは空母を中心とした第九艦隊を指揮して場する。旗艦名はパラミデュース。

戦績レベル	：8	部隊構成数	：440
志気値	：100	艦隊編成	：FAA
占領効率	：98	ビーム防御率	：98
ビーム命中率	：90	ミサイル防御率	：86
ミサイル命中率	：96	戦闘機防御率	：120
戦闘機攻撃率	：110	索敵能力	：100000km
戦闘機帰還率	：92	最大移動力	：80000km
増援経費	：1586	戦闘移動力	：60000km

ウランフ提督



勇猛をもって知られる同盟軍将校。アムリッツァ会戦にて勇戦したがちから及ばず、戦局を変えることはできなかった。部下を逃がすため最後まで戦場に立ち止まり壮絶な最後をとげる。ここでは第十艦隊を指揮して登場する。同盟軍の勇将の一人。

戦績レベル	：4	部隊構成数	：360
志気値	：106	艦隊編成	：FBA
占領効率	：108	ビーム防御率	：100
ビーム命中率	：95	ミサイル防御率	：102
ミサイル命中率	：104	戦闘機防御率	：108
戦闘機攻撃率	：102	索敵能力	：100000km
戦闘機帰還率	：88	最大移動力	：80000km
増援経費	：1380	戦闘移動力	：60000km

ウィレム・ホーランド提督

突撃をその戦法とした同盟の将軍。第三次ティアマト会戦にて多くの敵をその戦法の前に消し去る。が、まだ若きラインハルトは彼を痛烈に批判する。『理論を無視することが奇策と思っている低能』と・・・。このゲームでは第十一艦隊を指揮する。

戦績レベル	:	6	部隊構成数	:	400
志気値	:	98	艦隊編成	:	FBC
占領効率	:	88	ビーム防御率	:	96
ビーム命中率	:	110	ミサイル防御率	:	108
ミサイル命中率	:	98	戦闘機防御率	:	98
戦闘機攻撃率	:	102	索敵能力	:	100000km
戦闘機帰還率	:	86	最大移動力	:	80000km
増援経費	:	1233	戦闘移動力	:	60000km

ボロディン提督



アムリッツァ星域会戦にて帝国軍ルッツ提督艦隊の奇襲を受けて大損害をだした同盟の提督。それでもその場に踏みとどまり、艦隊が八隻になるまで戦いつづけた彼の勇気は賞賛に値するものであろう。ゲームではその再起をかけて第十二艦隊を受け持つ。同盟の勇将の一人。

戦績レベル	:	7	部隊構成数	:	420
志気値	:	104	艦隊編成	:	FBB
占領効率	:	112	ビーム防御率	:	112
ビーム命中率	:	108	ミサイル防御率	:	90
ミサイル命中率	:	110	戦闘機防御率	:	100
戦闘機攻撃率	:	88	索敵能力	:	100000km
戦闘機帰還率	:	84	最大移動力	:	80000km
増援経費	:	1360	戦闘移動力	:	60000km

5. イゼルローン要塞の人々

フレデリカ・グリーンヒル大尉（登場時階級）



ヤンの第十三艦隊発足時に統合作戦本部情報分析課より配属されたヤンの副官。金褐色の髪とヘイゼルの瞳を持つこの美しき副官はイゼルローン攻略作戦後も常にヤンにつき従い、その天才的な記憶力と分析能力をもって情報面から彼を助けた。ヤンの詭計も多くは彼女あっての功績なのだ。（もちろん彼女のみではありえないが）

元々、彼女とヤンとの間には少なからぬ因縁（？）があった。宇宙暦７８８年ヤンの最初のマジック、『エル・ファシルの脱出行』（軍部に見捨てられた民間人３００万人を帝国軍の包囲網の中から脱出させたあの有名な事件。）の際、ドワイト・グリーンヒル（現統合作戦本部次長）の子女フレデリカは母親の故郷であるその星にいたのだった。帝国軍艦隊が迫りくる中、パニックに陥ろうとする人々の間でただ一人、冷静に対処した二十才そこそこの青年。それがヤン・ウェンリーだった。寝る間を惜しんで脱出の準備をする若き青年士官にコーヒーを届けた十四才の少女。それがフレデリカだった。二人の運命は既にそこで重なりあっていたのかも知れない。いや、きっと重なっていたのだろう。なぜなら幾年もの年月を経て再会することができたのだから．．．．．。

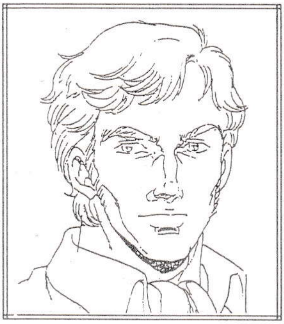
バーミリオン会戦でラインハルトとの戦いに生き残った後はヤンと結婚。“不”得意な料理と悪戦苦闘しつつ静かな一時を過ごす。

ユリアン・ミンツ



独身であるヤン・ウェンリーの元に十二才の時、『軍人子女福祉戦時特例法』通称「トラバーズ法」によって引き取られる事になった戦災孤児の少年。一般生活において失格人であったヤンの家に来た彼は掃除、洗濯、料理等々を受け持ってヤン家における居場所を確保した。ヤンがイゼルローン駐留艦隊及び要塞司令となって任地に赴任すると一緒に兵長待遇軍属として同盟軍に入隊。射撃教官はシェーンコップ、空戦教官はポプラン、戦術略教官はヤンと技術だけは一流な三人に教えを受けその才能を伸ばす。後々は若くしてイゼルローンの面々を率いてラインハルトと対決、民主主義の種子を後世に残す役割を担う。

ワルター・フォン・シェーンコップ大佐（登場時階級）



帝国からの亡命者の子弟からなる同盟軍最強の陸戦部隊『薔薇の騎士』連隊第十三代隊長として名を轟かせたダンディな男。その戦闘能力はまさに鬼人のごとしであり、愛用のトマホークには何人の血を吸わせてきた事か想像もつかない。ヤンとの出合いはイゼルローン攻略作戦においてであり、その作戦の重要部分を難なくこなし“奇跡のヤン”の名を知ら示めす重要な役割を受け持つこととなった。その後は“薔薇の騎士”連隊隊長の座を部下カスパー・リンツにゆずり、イゼルローン要塞防御指揮官に就任、活躍する。

日常生活では空戦隊のオリビエ・ポプランと女の数を競いつつ、ヤンにその毒舌を披露しているし、戦闘では『帝国の双璧』の一人ロイエンタールと直接白刃を交え、またイゼルローンに殴り込むなど派手なシーンには欠かさず出てくる目立ちたがり屋（？）でもあった。

オリビエ・ポプラン中尉（登場時階級）



スパルタニアン。それは同盟軍が誇る近接戦用大型有人戦闘機の名前である。ヤン艦隊（第十三艦隊）旗艦ヒューベリオンにはその戦闘機のエースが４人いた。その内の１人が『ハートのA』を自称するオリビエ・ポプラン中尉である。彼の空戦技術はまさに超技の域に達しており、生涯を通じて敵ワルキューレ戦闘機の撃墜数はなんと２５０機以上にもおよんだと言われている。

ヤンがイゼルローン要塞を奪取すると要塞第一宙戦隊長として親友であり第二宙戦隊長であるイワン・コーネフとともに空戦隊を統轄、対帝国戦で著しい戦果をあげた。

私生活の彼はこれまた希に見るプレイボーイであり、喧嘩好きである。シェーンコップとの女と意地の張合いは、苦笑と好感を誘うものであり作品内での１つの楽しみになっているほどだった。（大低の場合、それらのコミニケーションは年の巧ゆえかシェーンコップに軍配が上がっているようだったが．．．．。）

アレックス・キャゼルヌ少将（登場時階級）

ヤンの士官学校の先輩であり同盟軍屈指のデスクワークの天才。輝かしい武勲があったわけではなく、強力なコネがあった訳でもない。後方勤務という地味な仕事の中から三十代後半にて将校とは全くもって立派と言わねばならないだろう。　ヤンが要塞司令官となった時に戦闘以外のすべてを統轄する『要塞事務監』としてイゼルローンに招かれ、家族とともに民間人地区に移り住んだ。後々はイゼルローン要塞縁の下の力持ちとして帝国とは違う“数字”という強力な敵と戦った。

６．惑星フェザーン

回廊とフェザーン自治領

帝国と同盟の中間地点に位置するアルテナ恒星系。（と言っても一つの惑星もないのだが．．．）そこは二箇所の安全地帯をのぞいて異常な重力場が荒れ狂う宇宙の墓場である。人々はその二つの安全地帯を“イゼルローン回廊”と“フェザーン回廊”と呼んだ。イゼルローン回廊には堅牢な要塞があり、またフェザーン回廊には地球出身の大商人レオポルド・ラープが賄賂で造り上げた帝国自治領フェザーンがあった。そのフェザーンを統轄するものは代々『自治領主』呼ばれ、帝国皇帝に変わってフェザーンを治める権限を有していた。しかして、それが形式だけの偽りであることは明白であった。商業都市であるフェザーンはあまつさえ、敵国である自由惑星同盟との独占的な貿易をおこなっていたからだ。幕大な富で造られた賄賂という名のパイプラインは帝国、同盟両国の首脳部とつながり、フェザーンの安全を守っていた。そしてそのフェザーン代々の自治領主は多くの富を蓄えてきた。なぜ故に？その暗い目的を知るものは銀河にはほとんどいないにひとしい。

自治領主アドリアン・ルビンスキー

商業都市国家フェザーン第五代自治領主それが彼の肩書である。冷静な見識と経験豊かな政治手腕において『フェザーンの黒狐』と呼ばれる彼は帝国と同盟、すなわちラインハルトとヤンの戦いを終始見続ける。その瞳は何をみるのか？彼の野心は何を欲しているのか？それらはすべて謎である。そして彼の背後に潜む影は．．．。

銀河帝国軍16提督一覧表

艦隊番号	指揮官名	戦績レベル	志気値	占領効率	ビーム命中率	ミサイル命中率	戦闘機攻撃率	戦闘機帰還率	増援経費	部隊構成数	艦隊編成	ビーム防御率	ミサイル防御率	戦闘機防御率
第1艦隊	ラインハルト	6	120	130	118	106	102	92	1333	400	FBB	110	118	106
第2艦隊	キルヒアイス	4	108	120	108	110	98	89	1180	360	BBC	100	112	98
第3艦隊	ミッターマイヤー	5	112	118	120	106	90	80	1605	380	HHC	108	98	102
第4艦隊	ロイエンタール	4	109	116	110	120	96	88	1280	360	BBB	100	110	90
第5艦隊	ビッテンフェルト	7	105	92	118	108	104	78	1360	420	BBB	96	102	98
第6艦隊	ミュラー	8	104	100	94	112	102	85	1146	440	BBD	110	104	96
第7艦隊	メックリンガー	5	100	86	100	105	108	90	1406	380	BBA	102	103	104
第8艦隊	ルッツ	9	101	80	106	96	100	85	1413	460	BBB	110	102	92
第9艦隊	ワーレン	6	97	112	82	118	90	84	1233	400	BBC	95	112	88
第10艦隊	アイゼナッハ	8	106	102	105	110	98	80	1600	440	HHD	102	118	93
第11艦隊	ケンプ	6	98	88	86	112	104	92	1533	400	BAA	90	102	112
第12艦隊	ファーレンハイト	7	96	86	120	87	100	90	1120	420	BBD	98	84	110
第13艦隊	シュタインメッツ	6	98	82	98	86	104	88	1593	400	BBAD	108	85	120
第14艦隊	ケスラー	8	94	106	118	92	86	90	1306	440	BDDB	104	92	96
第15艦隊	レンネンカンプ	8	96	92	112	94	92	78	1206	440	BDDC	108	106	94
第16艦隊	メルカッツ	9	107	118	110	106	95	92	1613	460	BBCC	106	102	88

◆表の数値はシナリオ1『エル・ファシルの戦い』でのものです。
◆F：特殊戦艦　B：宇宙戦艦　H：高速戦艦　A：攻撃空母　C：巡航艦　D：駆逐艇　S：補給艦　L：揚陸艦
◆艦隊編成最初の略語が艦隊旗艦部隊です。
◆各艦隊の持つ索敵能力、最大移動力、戦闘移動力は旗艦部隊のタイプによってことなります。

◇B(宇宙戦艦)索敵能力：　80000KM、最大移動力：　80000KM、戦闘移動力：60000KM
◇H(高速戦艦)索敵能力：120000KM、最大移動力：120000KM、戦闘移動力：90000KM
◇F(特殊戦艦)索敵能力：100000KM、最大移動力：　80000KM、戦闘移動力：80000KM

◇F（特殊戦艦）索敵能力：100000KM、最大移動力： 80000KM、戦闘移動力：80000KM

自由惑星同盟軍13提督一覧表

艦隊番号	指揮官名	戦績レベル	志気値	占領効率	ビーム命中率	ミサイル命中率	戦闘機攻撃率	戦闘機帰還率	増援経費	部隊構成数	艦隊編成	ビーム防御率	ミサイル防御率	戦闘機防御率
第１艦隊	アッテンボロー	5	114	120	98	120	110	90	1206	380	FBC	110	108	90
第２艦隊	パエッタ	9	106	104	110	98	96	86	1413	460	FBB	98	94	96
第３艦隊	ルフェーブル	5	100	110	96	110	104	88	1306	380	FCA	112	88	94
第４艦隊	パストーレ	4	94	98	92	118	108	90	1180	360	FBC	96	111	106
第５艦隊	ビュコック	9	118	122	116	96	110	94	1413	460	FBB	102	98	116
第６艦隊	ムーア	8	97	106	114	106	94	92	1600	440	HHD	105	106	88
第７艦隊	ホーウッド	5	102	98	106	108	86	87	1206	380	FBC	98	114	93
第８艦隊	アップルトン	7	104	112	112	98	88	85	1280	420	FBDD	110	88	106
第９艦隊	アル・サレム	8	100	98	90	96	110	92	1586	440	FAA	98	86	120
第10艦隊	ウランフ	4	106	108	95	104	102	88	1380	360	FBA	100	102	108
第11艦隊	ホーランド	6	98	88	110	98	102	86	1233	400	FBC	96	108	98
第12艦隊	ボロディン	7	104	112	108	110	88	84	1360	420	FBB	112	90	100
第13艦隊	ヤン	6	122	128	120	112	100	90	1333	400	FBB	120	110	112

◆表の数値はシナリオ１『エル・ファシルの戦い』でのものです。
◆F：特殊戦艦　B：宇宙戦艦　H：高速戦艦　A：攻撃空母　C：巡航艦　D：駆逐艇　S：補給艦　L：揚陸艦
◆艦隊編成最初の略語が艦隊旗艦部隊です。
◆各艦隊の持つ索敵能力、最大移動力、戦闘移動力は旗艦部隊のタイプによってことなります。

◇B（宇宙戦艦）索敵能力： 80000KM、最大移動力： 80000KM、戦闘移動力：60000KM
◇H（高速戦艦）索敵能力：120000KM、最大移動力：120000KM、戦闘移動力：90000KM
◇F（特殊戦艦）索敵能力：100000KM、最大移動力： 80000KM、戦闘移動力：80000KM

全シナリオ登場惑星一覧表

惑星名(要塞名)	シナリオ	所属陣営	税率	経済力	防衛力	経済力上昇率	防衛力上昇率	生産レベル/生産部隊	増援
リーゼンドルフ	1	帝国	9%	1120	1890	7%	2%	3/D:C:B	有
カルザック	1	中立	8%	300	1650	5%	1%	1/D	有
グリューゼル	1	中立	7%	180	1800	4%	1%	1/D	有
エル・ファシル	1	同盟	8%	900	2100	6%	3%	3/D:C:B	有
ソートワーズ	2	帝国	7%	1100	2300	6%	2%	3/D:C:B	有
ウィンザード	2	中立	10%	1000	1650	5%	1%	3/D:C:B	有
バルーゼット	2	中立	9%	480	1480	4%	1%	2/D:B	無
プルトニフォ	2	中立	8%	200	1960	5%	1%	1/D	有
ダゴン	2	同盟	10%	1200	2700	6%	2%	3/D:C:B	有
カプチュランカ	3	帝国	10%	1000	1560	7%	1%	3/D:C:B	有
トルーダン	3	中立	8%	150	1520	7%	1%	1/D	有
グローニア	3	中立	7%	160	1480	6%	1%	1/D	有
ヴァンフリート	3	同盟	10%	980	1600	6%	1%	3/D:C:B	有
ジェノバ要塞	4	帝国	10%	800	2800	3%	1%	3/D:C:B	有
ベルグナート	4	中立	12%	180	1350	6%	1%	1/D	無
アルビニオン	4	同盟	9%	1120	1560	5%	2%	3/D:C:B	有
アンダロープ	5	帝国	7%	980	1550	8%	1%	3/D:C:B	有
エル・ファシル	5	同盟	8%	900	2100	6%	1%	3/D:C:B	有
ティアマト	5	同盟	11%	1050	1440	7%	1%	3/D:C:B	有
ダゴン	5	同盟	10%	1200	2700	6%	2%	3/D:C:B	有
ローゼンバーグ	6	帝国	10%	1150	1500	6%	2%	3/D:C:B	有
シュルラント	6	中立	10%	150	1425	4%	1%	1/D	有

惑星名(要塞名)	シナリオ	所属陣営	税率	経済力	防衛力	経済力上昇率	防衛力上昇率	生産レベル／生産部隊	増援
バルバネッサ	6	中立	13%	500	1200	6%	1%	2／D：B	有
カストロプ	6	同盟	12%	1300	1600	5%	2%	3／D：C：B	有
ネプティス	7	帝国	8%	1160	1350	5%	2%	3／D：C：B	有
アスターテ	7	同盟	9%	950	1500	6%	1%	3／D：C：B	有
カストロプ	7	同盟	12%	1300	1600	5%	2%	3／D：C：B	有
ネプティス	8	帝国	8%	1160	1350	5%	2%	3／D：C：B	有
アルテナ	8	帝国	10%	1500	1350	6%	3%	4／D：C：B：H：S	有
カッファ	8	中立	12%	350	1800	6%	2%	1／D	有
シャンプール	8	中立	7%	280	1500	5%	1%	1／D	無
パルメレンド	8	中立	8%	180	1420	6%	1%	1／D	無
プロセディア	8	同盟	10%	1400	2250	4%	3%	4／D：C：B：H：S	有
アルテナ	9	帝国	10%	1500	1350	5%	2%	4／D：C：B：H：S	有
ガイエスブルク要塞	9	帝国	10%	1200	4000	4%	1%	3／D：C：B	有
レンテンベルク要塞	9	帝国	10%	1000	3000	3%	3%	3／D：C：B	無
カッファ	9	中立	12%	350	1800	6%	1%	1／D	有
パルメレンド	9	中立	8%	180	1420	6%	1%	1／D	無
キフォイザー	9	同盟	8%	1160	2000	6%	2%	3／D：C：B	有
ガイエスブルク要塞	10	帝国	10%	1200	4000	4%	1%	3／D：C：B	有
イゼルローン要塞	10	同盟	8%	2200	5000	5%	2%	5／全タイプ・ユニット	有

◆ここでの数値はすべて各シナリオの初期値のものです。
◆B：宇宙戦艦　H：高速戦艦　A：攻撃空母　C：巡航艦　D：駆逐艇　S：補給艦　L：揚陸艦

銀河帝国軍艦船武装一覧表

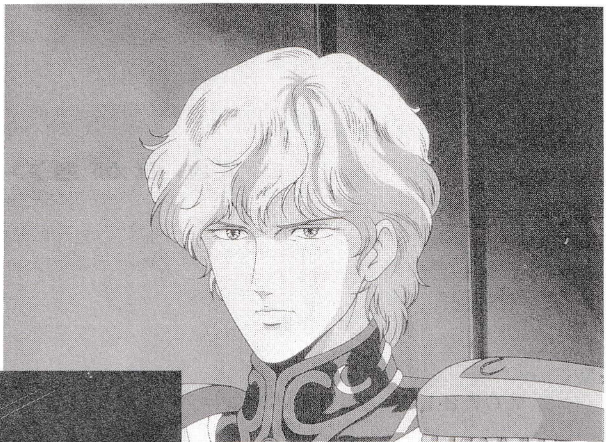
艦種	略称	値段	艦数	遠距離武器数／武器名	中距離武器数／武器名	近距離武器数／武器名	最大移動力	戦闘移動力	最大射程	耐久力
宇宙戦艦	B	400	300	1200発／レーザー水爆	1800門／中性子ビーム	3600機／小型戦闘機	80000	60000	70000	40000
高速戦艦	H	450	200	800発／レーザー水爆	1200門／中性子ビーム	2400機／小型戦闘機	120000	90000	90000	38000
攻撃空母	A	500	160	1440発／レーザー水爆	2440門／中性子砲	12800機／小型戦闘機	60000	50000	60000	72000
巡航艦	C	300	400	3600／中性子ミサイル	2000門／中性子砲	2000機／小型戦闘機	120000	80000	90000	24000
駆逐艇	D	160	250	NO	3000門／レールガン	NO	140000	60000	60000	24000
補給艦	S	360	400	NO	NO	6400門／対空砲	100000	50000	50000	22000
揚陸艦	L	200	300	NO	NO	3600門／対空砲	80000	50000	50000	20000

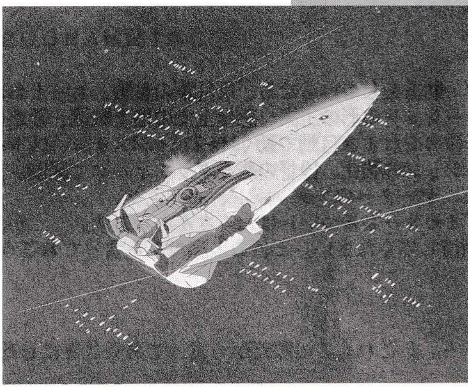
◆移動力、射程の単位はKMです。◆ミサイル、戦闘機は最大保有数です。

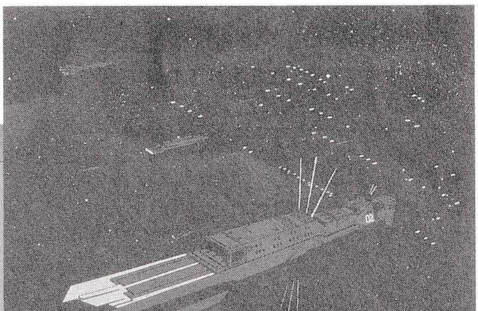
自由惑星同盟軍艦船武装一覧表

艦種	略称	値段	艦数	遠距離武器数／武器名	中距離武器数／武器名	近距離武器数／武器名	最大移動力	戦闘移動力	最大射程	耐久力
宇宙戦艦	B	400	300	1200発／レーザー水爆	2400門／光子砲	3600機／小型戦闘機	80000	60000	70000	40000
高速戦艦	H	450	200	800発／レーザー水爆	1600門／光子砲	2400機／小型戦闘機	120000	90000	90000	38000
攻撃空母	A	500	160	1440発／レーザー水爆	3200門／中性子砲	12800機／小型戦闘機	60000	50000	60000	72000
巡航艦	C	300	400	4800／中性子ミサイル	3200門／中性子砲	1200機／小型戦闘機	120000	80000	90000	24000
駆逐艇	D	160	250	2250発／光子魚雷	1500門／中性子砲	NO	140000	60000	60000	24000
補給艦	S	360	400	NO	NO	6400門／対空砲	100000	50000	50000	22000
揚陸艦	L	200	300	NO	NO	3600門／対空砲	80000	50000	50000	18000

◆移動力、射程の単位はKMです。◆ミサイル、戦闘機は最大保有数です。









◆移動力、射程の単位はKMです。◆ミサイル、戦闘機は最大保有数です。

《あとがき》

　提督達の顔のキャラクターを表示して命令・助言をしゃべらせる、反乱軍の参戦、もっとおおきなマップ、要塞と惑星の明確な区別、フォーメーションの形の工夫、惑星上での地上戦闘、要塞の攻撃、２人プレイ、コンピューターの難易度設定、命令をだすと自動で動くオート・システム、ストーリー性の追求、エンディングの多様化、アニメーションの強化、提督の艦をグラフィックで区別、ＢＧＭの数をもっと多く、艦隊に方向性をもたせる、データーのエディット、等々色々。
　まだやれること（やり残したもの、だけどメモリーもきつい）はたくさんあります。....が、もとからつくり直さないと出来ないので次回に期待してください。と、この際だから言っておこう。

そして....『そしてソフトは進化するのだァー。』これもこの際だから言っておくことにした。

©
©

《CREDITS》

GAME DESIGN

青沼 実

PROGRAMMING

MICRO VISNON
青沼 実
沢田 史洋

MANUAL INSTRUCTION

ゲロヨン

PACKAGE DESIGN

堀川 淳一／SOUL BEE

PRODUCER

八巻 龍一

PRODUCE BY

BOTHTEC

《ご注意》

●御使用の際はマニュアルをお読みください。

●このソフトウェアが正常に作動しない場合は弊社宛にご連絡ください。

●このソフトウェア及び取扱説明書（マニュアル）の一部、または全部を弊社に無断で複写複製したり、賃貸業もしくはそれに類似する行為に使用することは法律（著作権法）によって厳しく禁止されています。

●誤操作によるソフトウェア破壊の修理は１枚１０００円（送料込み）で交換いたします。住所、氏名、電話番号と交換希望を明記し、ディスクを同封のうえ弊社宛にお送りください。（パッケージを送る必要はありません。）

●このソフトウェアの使用により生じたいかなるアクシデントにも弊社は一切の責任を負いかねますので、ご了承ください。

●弊社では電話によるゲームのヒントの問い合わせに一切応じておりません。万一わからないところがございましたら、封書に「銀河英雄伝説　質問係」と明記し、返信用封筒と６２円切手を同封のうえ弊社までお送りください。その際、ご質問と使用機種、住所、年齢、郵便番号なども忘れずにお書きください。

●この製品の仕様は、機能性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

BOTHTEC®
ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL (03) 708-4711